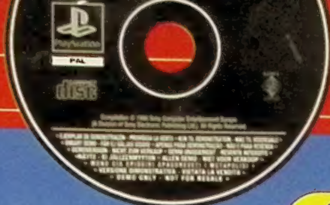




EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

SMASH COURT TENNIS, OMEGA BOOST, CROC 2, AIRONAUTS, C&C: RED ALERT, TOTAL DRIVIN'

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 20

WIPEOUT 3
ALLT OM NYA RYMDRACERN

SILENT HILL
HÅRDTEST AV HÖSTENS RYSARE

RESIDENT EVIL 3
DRÖM OM EN RÖD JUL...

SOUTH PARK
KENNY ÄR DÖD. IGEN!

VIRUS
SHADOWMAN
CARMAGEDDON
LEGO RACERS
WWF ATTITUDE
FOOTBALL MANAGER
SUPERBIKE RACING
DIE HARD TRILOGY 2
CAPCOM GENERATIONS



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 8 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)



SINGLE



COUPLE



ORGY



THE ORIGINAL MULTITAP

Med multitappen kan du dela spelupplevelsen med dina vänner. Ni kan spela upp till 4 personer samtidigt!



DUAL SHOCK CONTROLLER



MAD CATZ STEERING WHEEL



G-CON 45

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

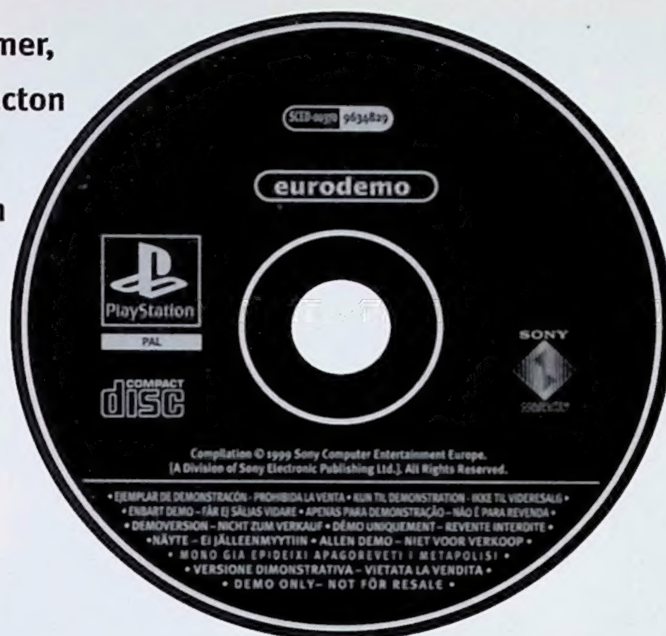




Inledning

På månadens CD

Sport, bilar, våld, snygga damer, hårda grabbar, djur, humor, acton och lite framtidsdrömmar. Bättre tv-kväll än så kan man inte plocka ihop ens med dubbla paraboler. Och alltihop ryms på vår lilla tunna demo-skiva. Visst är livet fantatsiskt!



SMASH COURT TENNIS — **Spelbar**
Anna Kournikova i toppform sätter ett och annat servess

CROC 2 — **Spelbar**
Våran favvo-ödla är tillbaka och måste rädda massor av nya Gobbos

OMEGA BOOST — **Spelbar**
Robotvåld från gänget bakom *Gran Turismo*

AIRONAUTS — **Spelbar**
Susa runt i rymden och skjut allt som rör sig

C&C: RED ALERT — **Spelbar**
En strategiklassiker som håller länge än

TOTAL DRIVIN' — **Spelbar**
Platinumrally med hög oktanhalt

SPEED FREAKS — **Video**
Lovande bilåkning i humorfacket

KINGSLEY — **Video**
En ung rävs öden och äventyr

PRINCE NASEEM BOXING — **Video**
Kunglig pugilist med hård höger

TIME SLIP — **Yaroze**
Sniglar....tror vi

OPERA OF DESTRUCTION — **Yaroze**
Skydda din stad mot dummingar

















Det blir aldrig som man tänkt sig. Eller det blir det ju egentligen rätt ofta – se bara på den här utmärka tidskriften. Men en sak som i alla fall tråkigt nog inte blev som vi ville var det utlovade demot på *Silent Hill*. Det blev nämligen inte alls. Som vanligt var det inte vårt fel utan våra vänner på Sony CEE i Englands (De som bestämmer innehållet och tillverkar skivan för hela Europa, ni vet). Någon där tyckte nämligen att just det här våldsamma och blodiga spelet var mycket värre än andra våldsamma och blodiga spel. Och därför fick vi inte ha med någon våldsam och blodig demo-version. Fast ni som gillar blod och våld kan vara lugna – ni kan ju alltid köpa hela det våldsamma och blodiga *Silent Hill* i närmsta spelbutik. Och så kan ni ju gotta er åt sniglarna i *Time Slip* i stället...Och läsa vad vi tyckte om *Silent Hill*. Men bläddra försiktigt, det händer mycket otäcka
saker på bilderna i trakterna kring sidorna 54 till 58.. Och missa inte allt annat som faktiskt blev precis som vi hade tänkt oss. På demo-skivan och i tidningen.

Jonas Svensson
Vikarierande tillförordnad redaktör

PS Jo, det var en sak till. Från och med nästa nummer är äntligen den ordinarie nye redaktören på plats. Och han har lovat nya fräscha grepp och en del spännande överraskningar, så håll ögonen öppna. Och han kan dessutom skriva riktiga ledare. Men vem det är får ni inte veta förrän i september.

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB, 11286 Stockholm, tel: 08-6172380, www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Vikarierande t.f. redaktör: **Jonas Svensson**
Layout: **Andreas Frisk och Lena Sjöberg**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Pidde Andersson
Fredrik Claesson
John Carling
Daniel Grigorov
Mikael Weiohbrodt
Caligula Media

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB

ISSN 1403-4336

TS-kontrollerad upplaga







Resident Evil 3



Die Hard Trilogy 2



40 Winks

LOADING



SMYGTITTAR





Carmageddon



Shadowman



WWF Attitude



Wipeout 3



South Park



Silent Hill



Chessmaster 2

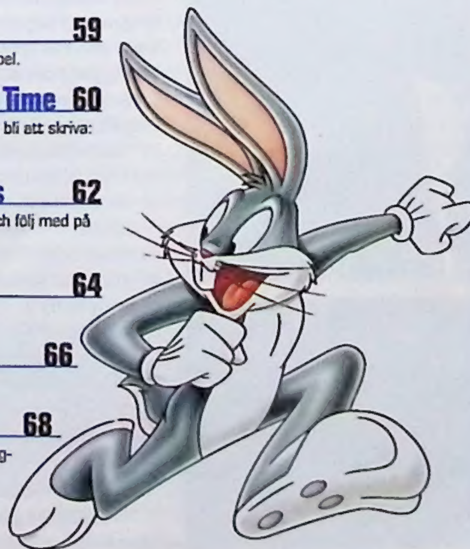


Bugs Bunny: Lost in Time

SPECIAL



SPELTEST



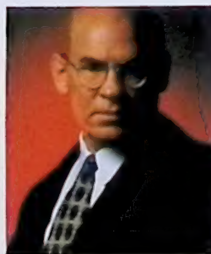
VARJE MÅNAD

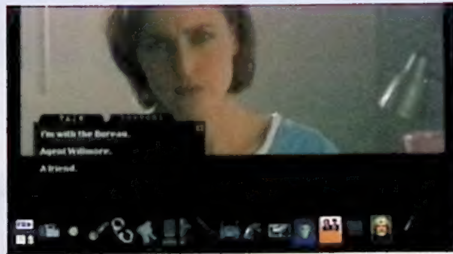


SANNINGEN SKALL FRAM

MULDER OCH SCULLY LÖSER MYSTERIER PÅ PLAYSTATION

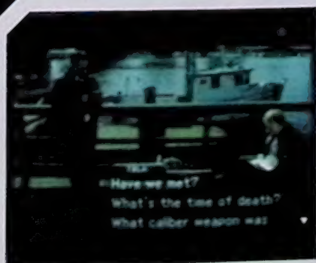








Ett nytt fall för den populära duon. Men har vi väntat på nåt gott förgäves?



Sanningen har funnits där ute bra länge nu. Frågan är om någon längre bryr sig om att försöka hitta den. Sony och Fox tycks åtminstone vara övertygade om den saken, för i en gemensam lansering släpper de *X-Files* på PlayStation. Och på hela fyra CD-skivor.

Som väntat verkar *X-Files* vara identiskt med den PC-version som släpptes i september förra året och som var en sån besvikelse.

Istället för ikläda dig rollen som antingen Mulder eller Scully får du nöja dig med att gå i deras fotspår. I spelet (som baseras på en ny intrig av skaparen Chris Carter) är du följaktligen FBI-agenten Craig Willmore. Utan pardon kastas du huvudstupa in i en kylig värld av spionage, utredningar och mycket viftande med ficklampor i skumma lokaler. Aktiviteterna i fråga består rent konkret av kopiösa mängder videosnuttar, stillbilder samt något som Sony och utvecklarna Hyperbole Studios kallar Virtual Cinema – även känt som peka och klicka. Låt oss ta ett litet exempel. Spelet startar med en rundvandring i FBI:s högkvarter. En hand på skärmen manövreras med styrkorset. Vi flyttar den till vänster, trycker på och skärmen bläddrar vidare till nästa stillbild. Vi ser ett skåp, klickar på för att öppna det och bli vittnen till en kort filmsekvens där Wilmore öppnar ett skåp. På den vägen är det.

De inbitna Duchovny/Anderson-fansen lär dock bli snopna. Illasinnade rykten som når våra långa öron antyder att de präktiga paranormalitetspoliserna inte behagar visa sig förrän på den fjärde och sista CD-skivan. I själva verket går intrigen ut på att Fox och Dana har kidnappats. Gissa vem som måste komma till deras räddning? Just det, ja.

Detta åstadkommer du med de vanliga äventyrsmetoderna. Du utrustas med en uppsättning praktiska hjälpmedel i början av spelet. De består av en kamera, en kikare, IR-glasögon, en utrustning för att säkra bevis samt ett par eleganta handbojor. Dessutom har du tillgång till två datorer, en





Det är rent otroligt vad mycket gott man kan hitta under en lampskärm.

hemma och en på kontoret. Med dem kan du använda e-post och läsa information om nyckelpersonerna i dramat. En hel rad bifigurer från TV-serien gör gästframträdanden, däribland Walter, Skinner, Mr X, De Ensamma Revolvermännen (Frohike, Byers och Langley) samt Den Cigarettrökande Mannen.

Den visuella handlingen äger rum i en biografliknande låda. När du stöter på någon får du chans till en pratstund där du kan välja mellan olika textfraser. Du väljer en och tittar spänt vidare på videoklippet som följer för att se vad som händer.

"Vi är förtjusta över att de europeiska fansen som älskar *Arkiv X* får vara med om en fullständigt interaktiv spelupplevelse med hela det exklusiva bildinnehållet i spelet, allt tack vare den kapacitet för full-motionvideo som finns inbyggd i PlayStation." säger Chris Deering, VD på SCEE.

"Vi är mycket glada över att få samarbeta med SCEE för att förvissa oss om att *Arkiv X* blir en unik spelupplevelse för PlayStation-ägarna," instämmer Jon Richmond, VD för Fox Interactive.

"Vi återkommer i nästa nummer," säger PSM och ger mystiska antydningar om en utförlig smygtitt...



GULA GUBBEN ÄR HÄR IGEN

EN AV 80-TALETS IKONER MUMSAR VIDARE

En av de största figurerna i arkadhallarna någonsin har tröttnat på att vara pensionär. Nu är han tillbaka i en modern, tredimensionell upplaga. Och han är fortfarande hungrig. Vi talar naturligtvis om *Pac-Man*, den lilla gula fetknoppen som äter allt som kommer i hans väg. Med *Pac-Man World 20th Anniversary* (vilken klumpig titel!) firar han sitt 20-årsjubileum. Nu duger det inte längre med 2D, nej 3D ska det vara, och det nya spelet är faktiskt tre spel – eller tre spellägen – i ett.

I tur och ordning heter de *Quest Mode*, *Maze Mode* och *Classic Mode*. De första två är helt nya, medan det sista är gamla goda *Pac-Man* rakt upp och ner.

I *Quest*-läget ska gula kulan utforska sex världar och hitta nycklarna som hjälper honom befria sex av hans färgglada vänner som tagits tillfånga av Toc-Man, Pac-Mans onda motsvarighet. I den här varianten kan Pac-Man skjuta, rulla, studsa och simma sig fram över de tre nivåerna i varje värld. I sitt sökande kommer han till piraternas värld, där han ska befria sin hund Chomp-Chomp, och till yttre rymden där några som kallar sig Galaxians (känns det igen?!) håller professor Pac fången. Slutligen ska han ta sig in i självaste Toc-Mans rövarkula där fröken Pac-Man vaktas av skelett och jättefladdermöss. På en av nivåerna får man till och med veta de små gula pillrens ursprung. Var Pac-Man kommer ifrån är däremot allom bekant – idén till den lilla gula gubben kläcktes av Tohru Iwatani när han käkade pizza. Han skar ut en bit och blev inspirerad av formen som låg kvar där på tallriken.

Ni som älskar labyrinter lär inte bli besvikna på *Maze Mode*. Där kan man jaga spökena Inky, Pinky, Blinky och Clyde runt, runt i en tredimensionell labyrint, vilket nog blir svårare än originalet eftersom man har sämre överblick. Som tur är kan man spela *Classic Mode* och resa tillbaka i tiden till det tidiga 80-talet. Nya *Pac-Man* väntas till julhandeln.





KRIGANDE KINDERÄGG

LAGKAMRATER, KOLONIALKRIG OCH *POINT BLANK 2*. FRÅN SONY.

Visserligen släpps det inte förrän i februari nästa år, men *Team Buddies* från Sony/Psygnosis kan vara värt att vänta på. Knäppare koncept får man leta efter. Soldater som ser ut som Kinderägg, stapelbara magiska lådor och fartvidunder...vad är det här? *Worms* på droger?

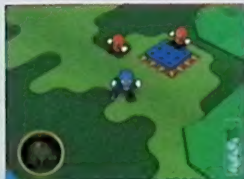
Team Buddies är ett lagspel – du styr ett lag helt ensam mot de konsolstyrda lagen eller så låter du tre kompisar hjälpa till via Multi Tap. Tanken är att ni ska göra kaffeved av motståndarna, men med tanke på att de består av sjukvårdare, spioner, kommandosoldater, cyborger och superhjältar är det kanske inte det lättaste. Du kan hoppa mellan lagmedlemmarna precis som du behagar och byta till fågelperspektiv om du vill.

Nyhet nummer två från Sony/Psygnosis är *Colony Wars: Red Sun*, vilket är den avslutande delen på en lyckad trilogi. Tack vare spelmotorn som trimmats ytterligare, den splitter nya grafiken och videosnuttarna som har den där rätta filmkänslan är förutsättningarna goda för att *Red Sun* lyfter PlayStation mot nya höjder. Det bör dyka upp i mars år 2000.

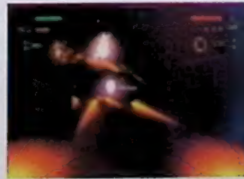
Alla goda ting är tre, och i *Point Blank 2* är de safariklädda professorerna tillbaka med nya eskapader. Några nya inslag är "Skjut rustningen av vetenskapsmännen", "Sabba ett fordon 99 gånger" och ännu fler plågsamheter. Det finns också en ny rollspelsdel och Party-läget är tillbaka. Det är bara att ställa sig i kön och vänta till september.











Team Buddies, *Point Blank 2* och *Colony Wars: Red Sun*. Blivande klassiker?

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Världarnas krig

Börjar *Arkiv X* få skägg? Prova då en dos retrofuturism i form av *War of the Worlds* från GT Interactive. Det är mycket riktigt den klassiska SF-historien om marsianer som invaderar Jorden som ska bli spel. Du använder stridsvagnar, jeepar, vakttorn plus din taktiska talang och snabba reaktionsförmåga i kampen mot de trebenta, treögda fulingarna från den röda planeten. Musiken är tagen från Jeff Waynes berömda 70-talsalbum. Spelet släpps i slutet av året.

Fjärde mikromaskinen

Nyheten har läckt ut att Codemasters planerar en ny version av det knasiga racingspelet *Micro Machines*, vilket i så fall blir det fjärde i raden. Spelet lär bli troget föregångarna i upplägget – du fräser runt i gigantiskt förstorade badrum, busar i jättelika kök, girar för onaturligt stora mjölkkartonger och andra farligheter. Överraskande nog kommer det tydligen inte finnas några fordon av det vanliga slaget med den här gången. Frågan är vad du då ska köra omkring i? Vi har inte en susning. Vi återkommer så fort vi vet mer.

Hämta nya stridskrafter

Fighting Force 2 ser bättre och bättre ut för var dag som går. Core Design har avslöjat spännande saker om manuset. Den här gången ryktas det att företaget Nakamichi håller på och utvecklar syntetiska människor. Poliserna på SI-COPS behöver en agent som kan nästla sig in hos Nakamichi för att bekräfta misstankarna. Det är där du kommer in. *Fighting Force 2* påminner om *Metal Gear Solid*. Mera spionage och lönnmord, med andra ord. Låter som en uppföljare som heter duga.

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

JULI
- Ape Escape
- Attack of the Saucerman
- Capcom Generations
- Croc 2
- Dark Messiah
- Kingsley
- Legend of Kartia
- NBA Pro 99
- Omega Boost
- Player Manager 98-99
- RC Stunt Copter
- Silent Hill
- Syphon Filter

AUGUSTI
- FA Premier League
- Mission: Impossible
- Point Blank 2
- Quake II
- Re-Volt
- Speed Freaks
- Shadowman
- Star Wars: Phantom Menace
- Re-Volt
- Um Jammer Lammy





Poserna blir allt djärvare. Vart är världen på väg? Är Lara på väg att bli en slinka? Nääå...

TOMB RAIDER 4 BEKRÄFTAT

LARA ÄR TILLBAKA! MEN TRO INTE ALLT DU HÖR...

PSM kan avslöja att vi har sett nya *Tomb Raider*. Vi har fått se ett utförligt synopsis på handlingen, känner till detaljerna om spelets ärkeskurk och är på vippen att avslöja allt. Det börjar med...

Först lite bakgrund. Ryktena surrar som ilskna bålgetingar på Internet och på speltidningar världen över *Tomb Raider 4*. Det FINNS verkligen. Utvecklarna på Core Design har arbetat på det sen i slutet av 1998. Resten av ryktena bör ni ta med en nypa salt...

• *Tomb Raider 4* kommer på PlayStation och INTE PlayStation 2 som tidigare sagts. Det är oundvikligt att Lara dyker upp på den nya konsolen förr eller senare, men inte riktigt än...

• Sen har vi uppgifterna om en "sexig svart dam" som skulle kunna vara Lars partner eller rival. På Core Design upplyste man oss om att detta rykte är "ren och skär lögn." Det KAN röra sig om en förväxling med *Witchblade*, den läckra seriefiguren som Lara har setts ihop med. Ett *Witchblade*-spel är i faggorna, men har lagts på is för tillfället.

• Det har läckts att undertiteln skulle vara *Dark Revelation*. Återigen intygar Core att "Dark Revelation är inget alternativ!"

• Påstådda inslag i handlingen. Vi säger det igen, *Tomb Raider 4* är INTE färdigt, men det kommer INTE att utspela sig under en tidsperiod före ettan, som vissa källor har försökt göra gällande.

Våra läppar är förseglade, vi har svurit att tiga än så länge, men... så mycket kan vi säga att det inte blir någon simpel fortsättning på Tomb Raider 3, utan något mycket bättre.

• Så hur lyder det officiella snacket, kan man undra? Jo, under ett privat samtal med Adrian Smith, en av de ansvariga på Core Design, fick vi höra följande: "Det fjärde spelet blir nästan en resa tillbaks i tiden till de gamla värdena, där vi försöker få korn på vad det var för inslag som gjorde originalspelet till en sån fullträff."

• Komplett information om *Tomb Raider 4* kommer att läggas ut på webbsidan GameSpot (www.gamsespot.com) och kommer sen i nästa nummer av PSM. I numret efter det kan ni vänta er en exklusiv rundtur "bakom kulisserna". Räkna med en recension och en exklusiv spelbar demo någon gång i januari.

FANTASTISKA FYRAN

HOLLYWOODSTJÄRNOR FILMAR *FINAL FANTASY*

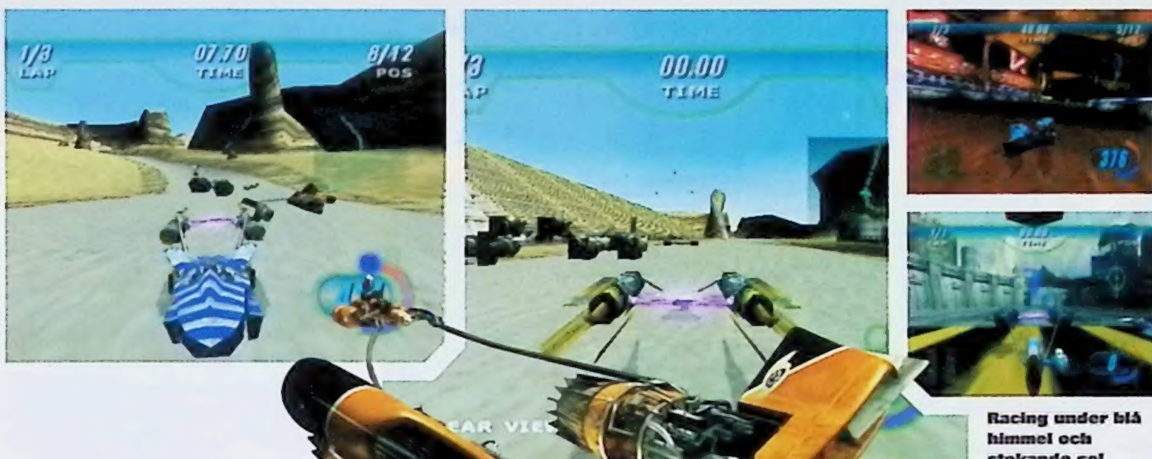
Vi har nyligen hört lite smaskiga nyheter från drömfabriken om den kommande filmatiseringen av *Final Fantasy*. Först och främst har vi uppgifter om att arbetet med filmen redan kommit igång, och att det amerikanska premiärdatumet är satt till sommaren år 2001. Filmen blir helt och hållet datorgenererad. Ansvariga är ett Honolulubaserat dotterföretag till Square, som lovar att filmen kommer att bli mer tekniskt avancerad än allt vi tidigare sett.

Stora ord. Filmen utspelas hur som helst år 2065 och kretsar kring en figur som heter Grey. Även om handlingen än så länge är höljd i dunkel, så kommer den att påminna om den i TV-spelet. Grey är tydligen mer än lovligt lik en viss Brad Pitt från Hollywood, och mycket riktigt ryktas det att han kommer att spela huvudrollen. Vad som är säkert är att några stora elefanter till skådisar och maktmänniskor i filmstaden redan har skrivit på för att bidra med sina talanger. Manusansvarig är en viss Al Reinert, som vann en Oscar för sitt manus till *Apollo 13*. Röstresurserna står inte helt okända skådiskvartetten Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods och Alec Baldwin för – fast det är okänt vilka figurer de kommer att spela.

Men det är inte allt. Square har precis tillkännagivit att *Final Fantasy IX* kommer att se dagens ljus på gamla PlayStation, inte PlayStation 2 som väntat. NÄR den nionde upplagan av den sista fantasin kommer är det inget som vet, men det råder ingen tvekan om att det kommer att ligga ett hästjobb bakom det. Spelutvecklarna på Square saknar inte talang, det är ett som är säkert. Vi återkommer med fler nyheter om filmen och – förstås! – *Final Fantasy VIII* inom kort.

HOTET BLIR ÄNTLIGEN MÖRKARE

LUCAS SVÄVAR INTE PÅ MÅLET



Racing under blå himmel och stekande sol.

Lucasarts har bekräftat att *Star Wars Episode 1: Racer* äntligen är på väg till en PlayStation nära dig. Det dyker upp på butikshyllorna kring september, i gott sällskap med sitt svårt försenade systerfartyg *The Phantom Menace*. Vid det laget har väl varenda kotte och hans brorsa sett filmen och vet allt om de kapselliknande fartvidundren de kommer att susa fram i.

I grund och botten består en pod racer av ett par groteskt överdimensionerade jetmotorer, som via ett par tunna kablar sitter fast vid en superlätt pilotkapsel. I mekanikens värld är ordet ljus ofta synonymt med vansinniga farter och det är precis vad en pod racer är. När du väl har uppgraderat din kapsel genom att vinna lite snabba stålar i tävlingarna kommer den att nå hastigheter som riskerar att spränga ljudvallen.

Det kommer också att finnas ett enormt urval banor att ge sig i kast med, 25 stycken faktiskt, och de blir naturligtvis svårare allt eftersom. Spelet är indelat i tre turneringar: amatör, halvproffs och galaktiskt. Klarar man alla tre blir man inbjuden att tävla på fyra specialbanor. Vad vi kan se kommer dessa sistnämnda banor att sätta spelaren på minst sagt hårda prov. Varför då, undrar ni? Tja, vad sägs om att gira för Tuskanska rövare på en trålare på Tatooine, köra gatlopp genom meteorstormar och vråla fram tvärs över bubblande metansjöar? Allt detta, kombinerat med hårnålskurvor och korkskruvslikande sektioner innebär att du måste ha snabb reaktionsförmåga för att ens klara av den första av de nyss nämnda banorna. De andra är värre. Spelet tilldrar sig på åtta olika världar, var och en med sitt eget karakteristiska utseende. Smygtittsmaterial är på väg till redaktionen. Snart.

TEKNISKT SPEKTAKEL I TOKYO

PLAYSTATION 2 SLÄPPS I JAPAN TILL JULEN?

Tekniktöntarna fnittrade och dräglade av förtjusning när Sony slängde åt dem ytterligare några bitar information om den nya konsolen. Först och viktigast – Ken Kutaragi tillkännagav under Sonys årliga prisceremoni att PlayStation 2 får sin världspremiär på Tokyo Games Show som är i september.

Han kommer då att släppa information om planerade speltitlar och lämna en preliminär uppgift om vad den coola konsolen kommer att kosta, vilket skulle kunna betyda att PlayStation 2 kommer att lanseras i Japan denna jul. Det innebär att vi kommer att få en ganska god uppfattning om hur mycket man får pynta för den i Sverige, och när den släpps här. Massproduktionen av huvudprocessorkortet är redan i full gång.



Sony har slitit som bara japaner kan på en laserljus-oscillator. Och vad i hela friden är det? Jo, det är den komponenten som ska göra så att PlayStation 2 blir fullständigt kompatibel med alla gamla format. Den kommer att klara av både det nya DVD och det gamla CD-formatet. Genom att listigt nog använda samma kort för att göra båda delarna, slår man två flugor i en smäll och får på köpet en billigare maskin.

DVD? Betyder det att vi kommer att kunna spela långfilmer på PlayStation 2? Ja, i teorin, men om Sony har några planer åt det hållet så har de inte sagt något. Än. Slutligen har ett företag vid namn Numerical Design skrivit på ett avtal med Sony om att göra en mjukvara till den nya konsolen. Produkten heter NetImmerse 3D. Man hoppas att den kommer korta produktionstiden på de nya spelen. Vi återkommer med mer uppgifter från Tokyo i nästa nummer. Tjingeling!

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Arkeologen som kom in från kylan

Ett nytt spel baserat på äventyrsarkeologen Indiana Jones äventyr är på gång från Lucasarts. Det tilldrar sig några år efter andra världskriget. Det kalla kriget börjar bli riktigt kyligt, och vår vän Indy blir anlitad av skumraskpojkarna på CIA för att spionerera för sitt land. Tydligen har Sovjetagenter setts snoka runt vissa berömda fornlämningar, som det mytomspunna Babels torn. Indiana måste kämpa sig igenom 17 nivåer för att gäcka de slemma kommunisternas planer. Piskor och hattar!

Han fångar skurkar som flugor

Nog för att de flesta seriehjältar som dykt upp på PlayStation har gjort ganska släta figurer, men låt oss försöka hålla hoppet vid liv för Activisons nya titel, *Spider-Man*. Utvecklarna heter Neversoft, som tidigare gjort sig skyldiga till *Apocalypse*. Spelet är ett actionäventyr med mycket fighting och en del detektivjobb. Den blåröde nätspinnaren tampas återigen med de bekanta superskurkarna Venom, Carnage och doktor Octopus. Naturligtsvis kommer man att kunna svinga sig från hustak till hustak, skjuta nät och klättra på väggar. Kommer i början av nästa år.

På ett bräde

Aldrig har det varit så kul att vara i utförsbacken. Åtminstone inte om man får tro Capcom, som är i full färd med *Trick'N 'Snowboarders*. Spelet är en direktkonvertering av den japanska succén *Tricky Sliders*. Men börja inte stöna än – det här är inget vanligt snowboardingspel. De typiska inslagen finns där (half-pipe, vancerad trickåkning och så vidare), men ett minst sagt udda inslag är man kan åka som en av sina favoritkaraktärer från *Resident Evil 2*. Pax för att få vara zombiepolisen!

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション

AMERIKANER I STORBRITANNIEN KANSKE PIMPLAR KÖRSBÄR OCH IGNORERAR COPA AMERICA (DET ÄR EN FOTBOLLSTURNERING), MEN PLAYSTATION MAGASINETS UTSÄNDE I JAPAN, NICOLAS DI COSTANZO, HAR HAFT FULLT UPP MED ATT FÖRBEREDA ETT SLUTSPEL MED DIGITALT FINGERGODIS...







Everybody's Golf 2: De vida vidderna i PlayStation Magasinets golffavorit återkommer. Kan vi vänta? Nej.

ALLA ÄR MINNA

För två år sedan förvånade SCE många PlayStation-ägare med att släppa ett arcad-liknade golfspel: *Minna No Golf*, mer känt som *Everybody's Golf* i Storbritannien. I Japan slog *Minna No Golf* alla säljrekord och nådde nästan tvåmiljonerstapeln tidigare i år. Det välbalanserade spelet och dess serietidningsmässiga grafik fängslade en hord av spelare – golf är alltjämt löneslavens favorittidsfördriv – något som säkerställde att utvecklarna på Camelot skulle göra en uppföljare. *Everybody's Golf 2* producent Yasuhide Kobayashi, beskriver det som: "När du först tittar på spelet så förstår du omedelbart att spelet är annorlunda. Jag ville att det skulle se väldigt japanskt ut".

Utöver den visuella redesignen så har flera viktiga tillägg tillkommit, till exempel olika klubbset, val av bollar och olika inslag beroende på säsong. Kobayashi-san förklarar: "På somrarna kan spelarna höra syrsorna. Spelarna kommer att se döda löv på hösten och spela på snö på vintern. Dessa förbättringar berör utseendet, men vi ville också förändra spelandets karaktär. På sommaren till exempel kommer ruffen att vara djup... På vintern kommer vinden vara stark, men ruffen kommer inte vara lika hög, så det blir lättare att slå bollen." Spelet innehåller 13 spelare, fem klubbset och sex bolltyper att slå dig runt de säsongsmodifierade banorna med så snart du har vunnit i Tour-läge.

Vi kommer med mer information om allas favoritgolfspel i nästa nummer.





Everybody's Golf 2: söt som en kattunge, men nu med skarpare klor.

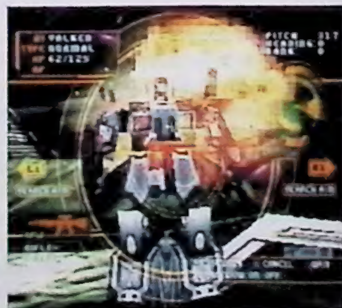


RID VALKYRIEN

Att man aldrig kan ha tillräckligt stora mech-stajlade robotar i ett spel, är en maxim utvecklarna på Masaya lever efter. Så det kommer inte som någon överraskning att bolaget uppdaterar det klassiska 2D-robotskjutarspelet *Valken* för PlayStation. *Assault Striker Valken 2* är ett slagsmålsorienterat RPG som kombinerar lite snack med medpiloter och där slagsmålen är i turordning; där du kontrollerar din egen druid och din PlayStation de övriga plåtslagna slagskämparna.

Själva slagsmålen är ganska enkla, du väljer om du ska röra dig, attackera eller försvara dig. Men du får vara beredd på stora explosioner och mycket tunga vapenslag för att rå på robotarnas arsenaler. Spelet innehåller 50 banor på planeten Jupiter som du och din metallmaka ska slå er igenom.

Det är inget stort bolag i Storbritannien men i Japan är Masaya välkända, bland annat med *Langrisser*-serien. Det är PlayStation Magasinet ödmjuka åsikt att *Assault Striker Valken 2* kanske inte riktigt blir den titel som för det japanska företaget till europeisk berömmelse.



Assault Suit Valken 2: Vad är det med dessa gigantiska robotar och fajter? Varför kan inte alla vara vänner?

VANDALISM

Efter att inledningsvis ha varit lite njugga omfamnade PlayStation Magasinet Konamis krigsrollspel *Vandal Hearts* och gav det en fullständig genomlysning som det höga betyget 9/10 kräver. Två år efter att originalet släpptes har Konami producerat en uppföljare som klarar av att erbjuda realtidsslagsmål och aktion parallellt med alla träffar, trollformler och alla de vapen som älskas av de cardiganklädda fanatiska RPG-fansen.

Det turordningsbaserade spelet var de flestas enda grepp om vad som främst betraktades som en briljant konstruerad kombination av krigs- och handlingsspel. Nu kommer spelarna att kunna flytta sina enheter samtidigt som fienden och tvinga dem till att ta sekundsnabba beslut om i vilken riktning de ska anfalla och vad de ska använda. När alla karaktärerna är på plats kan fajten börja, med ljusare och snabbare stycken först på plats som är sårbara för mer tungt beväpnade motståndare.

Spelet stjärna heter Yoshua och är en ung krigare som letar efter sin älskarinna Adel. Han kan verkligen få ut det mesta ur den starkt förbättrade grafiken och de 100 trollformlerna (drakformler i mängder alltså) som finns till förfogande. Med sin nya handling, det förbättrade utseendet och det revolutionerande slagsmålssystemet kan *Vandal Hearts 2* stjäla alla våra ömma känslor ännu en gång.





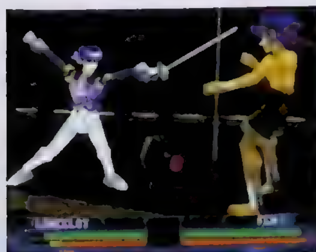
Vandal Hearts 2: det första var ett äss och nästa verkar bli en skönhet. Kommer till ett PlayStation nära dig...

SUBARU-STYCKEN

Toshinden, det första 3D fajtingspelet till PlayStation, återkommer i form av *To Shin Den Subaru* (effektivt kallat *Battle Arena Toshinden 4*). Den nya spelet innehåller nio helt nya karaktärer plus en del gömda prylar och erbjuder ett slagsmålsläge som inspirerats av SNKs *King Of Fighter*-serien. Förutom de vanliga "versus" och träningslägena så kommer det också att finnas "time attack", "story", "survival", "database" och sak val (de två sista öppnas när man klarat spelet).

På ett sätt som kan störa många så har Takara återvänt till sitt ringla-runt-oj-jag-hoppa-de-just-i-sidled-ifrån-en-hög-plattform-spel från förr. Du kan faktiskt numera till och med förändra ringstorleken slumpvis under en fajt, vilket gör de där luftrörelserna så svåra att bedöma.

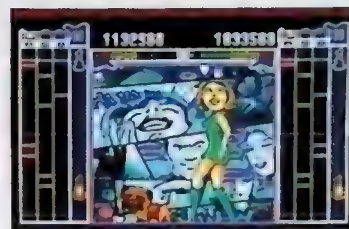
Trots en massa mini-spel och en värd med manga-inspirerade berättelser och massor med fläskiga effekter, så är det fortfarande ingen utmanare mot *Tekken*. Men det får säkert en del av fantasyfansens röster.





Battle Arena Toshinden 4: originalet, 3D beat 'em up-spelet som tidigare recenserats är tillbaka. Tillbaka är också det elektriskt blåa håret och en spelare som blåser en svart korp. Och en gris. Såklart.





Guitar Freaks: Beat Mania för de långhåriga herrarna. Sug på riffet, baby!

FUNKIGA FILURER

Nu får luftgitarristerna se upp. Deras talanger kan komma att testas nu när Konami bestämt sig för att skeppa över senaste upplagan i *Beat Mania*-serien: *Guitar Freaks*, till Storbritannien. Med samma spelsystem som i *Beat Mania*, är det radikalt nya i *Guitar Freaks* att det kommer med en gitarrformad kontroll för de som vill lira sig löjliga med plektrumet där hemma.

I träningsläge lär spelet dig att spela, du får en serie med lektioner. När du väl har utvecklats från normal till expert så förväntas du kunna spela sex musikstycken genom att trycka på kontrollen i rätt tid på märkena på skärmen. Du kan till och med ropa på polarna och utmana dem i någon slags solokamp om vem av er som är bäst Hendrix-kopia eller vem som är en ny Clapton på elgitarren.

Beat Mania är enormt stort i Japan, men hur kommer det att klara sig i Storbritannien? PlayStation Magasinet håller dig underrättad.



Guitar Freaks: snygg gura broder.

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 3 MAJ TILL 23 MAJ

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. *Dance Dance Dance Revolution* (Konami)
2. *Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard* (Culture Publishers)
3. *Culdcept X Version* (Media Factory)
4. *World Stadium 3* (Namco)
5. *Simple 1500 Series Vol 1: The Mahjong* (Culture Publishers)
6. *Omega Boost* (SCEI)
7. *Bust A Move 2* (Enix)
8. *Minna No Golf: The Best* (SCEI)
9. *Saga Frontier II* (Square)
10. *Super Robot Taisen F* [illegible]

TOPP 5 – [illegible]

1. *Dragon Quest VII* [illegible]
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *Persona 2* (Atlus)
4. *Ark The Lad 3* (SCEI)
5. *Rival Schools 2* (Capcom)

TOPP 5 – LÄSARNOMINERADE

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Final Fantasy VII* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Genso Suikoden II* (Konami)
5. *Tokyo Majin* [illegible]

*[illegible]

UNREAL – BÄTTRE ÄN QUAKE II

OVERKLIGT GRYMMA *UNREAL* KOMMER PÅ PLAYSTATION

Du sover i din koj på en intergalaktiskt fångtransport, när rymdskeppet plötsligt kraschar på en bisarr planet. Besättningen och alla de andra fångarna är döda eller döende och du har chans att fly... Så börjar *Unreal* från GTI, ett verkligt hot mot konkurrenterna om att vara årets mest efterlängtade spel. *Unreal* är ett ojämförligt snyggt actionspel som blev monstruöst framgångsrikt när det kom på PC våren 1998.



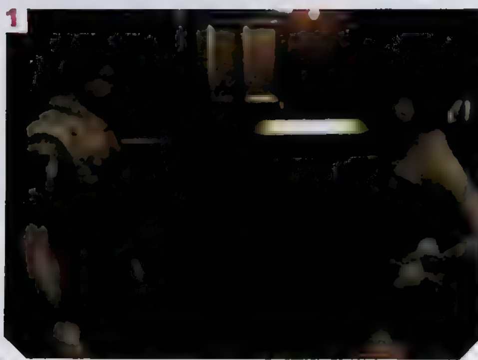
Milda Matilda! Törs man i sina vildaste drömmar hoppas på att *Unreal* blir lika snyggt på PlayStation som på de här bilderna från PC-versionen? Be en bön...

PC-versionen startar i långsam takt med en avspänd uppvärmningsrunda. På första nivån möter du inga monster och kan i godan ro lära dig kontrollerna, hitta ditt första vapen och sätta på dig lite kroppspansar. Men det blir snart andra bullar. Efter den första nivån hamnar du i hetluften med besked. Precis som i *Quake* är det dina ögon som är kameran. Du kan se ditt för tillfället valda vapen guppa upp och ned framför dig. Omgivningen utgörs av kusliga korridorer, packade med groteska varelser. Och vilka monster de är!

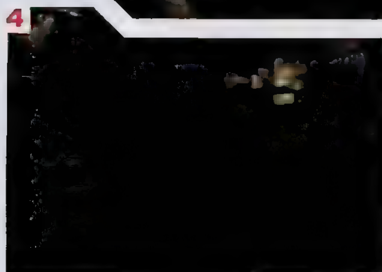
Kraaler, legoknektar, Skaarjer, titaner – det är som att kliva ned i ett förmak till helvetet.

Vad ska en stackars förrymd fånge ta sig till? Sparka in tänderna och skjuta tarmarna ur dem, såklart. Till din hjälp har du en flexibel arsenal som slår det mesta på PlayStation. Du börjar med en Dispersion Pistol. Den har visserligen obegränsat med ammunition men känns snart föråldrad i jämförelse med såna asgrymma automatvapen som Flak Cannon, Razor Jack, Automag och den fruktansvärda Eightball Launcher.

Varelserna du möter är smarta. Om de ligger illa till står de inte bara där och låter sig slaktas. Blir de sårade och är hårt pressade drar de sig ur och lägger sig i bakhåll för dig någon annanstans i hopp om att kunna ge igen med samma mynt. I dagsläget saknar vi helt och hållet några utförligare detaljer om PlayStation-versionen. De finns inte ens. Det ryktas att man ska kunna spela flera spelare samtidigt, men om det blir två spelare eller fyra är okänt. För tillfället får vi sukta över de här bilderna från PC. Men håll ut till nästa månad. Då kommer vi med exklusiva bilder från det enda PlayStation-spelet som kanske är av grövre kaliber än självaste *Quake II*. 









[1] Hej du. [2] Jag har en dålig känsla... [3] Förmodligen inget ställe som man skulle vilja besöka frivilligt. [4] Den här gången klättrar de efter.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Det är någonting skumt i görningen i Ragoon City. Igen.

Speltyp: Äventyr
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Capcom
Släpps: Dec

Shinji Mikami är en upptagen man. Han har spelat en stor roll i tillverkningen av de båda *Resident Evil*-spelen och håller som bäst på att producera del tre. Men trots detta tog han sig tid att prata med oss.

Kan du beskriva *Resident Evil 3* med 100 ord?
Nej, det är omöjligt. För det första är det alldeles för stort för att jag ska kunna gå in på alla detaljer. Och vad beträffar djupet skulle jag inte ens komma i närheten av en korrekt återgivelse. Och så vill jag ju såklart inte avslöja för mycket och förstöra nöjet för spelarna. Jag tycker att det är bättre att vänta tills spelet finns ute i affärerna.

Kommer spelet att innehålla någonting helt nytt?
Flera saker faktiskt. Ibland hamnar man till exempel i sådana situationer som kräver visst nytänkande för att man ska klara sig ur knipan. Och zombierna är mycket rörligare. Tidigare har det räckt att man klättrar upp för en stege för att man ska komma undan dem, men den här gången kommer de att följa efter.
Vi har även försökt att göra mer flexibla karaktärer. Bland annat kan man nu snabbt vända sig om ett halvt varv. På så vis kan man både attackera och fly från zombierna mycket fortare.

Ska vi förvänta oss ett ännu mer nervkittlande äventyr?
Många av de förändringar som vi har gjort inför det här spelet har sin grund i att vi strävar efter att spelaren i ännu större utsträckning än tidigare ska känna sig jagad. Eller åtminstone att han eller hon ständigt ska behöva vara på sin vakt.

Kommer ni att fortsätta på det blodiga temat eller finns det kanske utrymme får någon liten romans mellan huvudrollsinnehavarna?
Det kan jag faktiskt inte tala om. Vissa saker ska hållas privata...

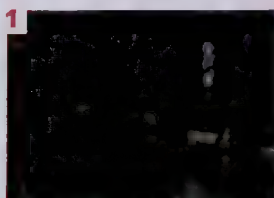
Kommer man få reda på vad som hände med Jill och Chris?
Vi kommer inte att visa vad som hände med Chris, men Jill är huvudperson i det här spelet. Men man skulle kunna säga att det fortsätter där *Resident Evil 2* slutade. Huruvida Chris dyker upp senare eller inte är en annan fråga...

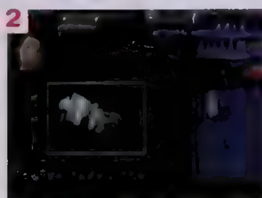


PROFILEN

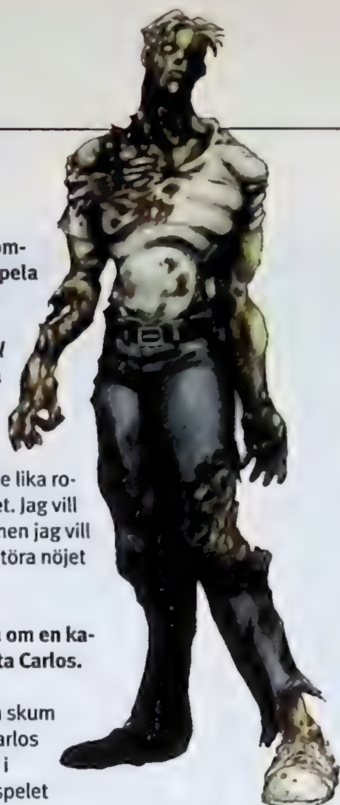


Shinji Mikami





[1] Storstadspuls. [2] Den här kan komma till handvändning.



Uppenbarligen kommer spelet att utspela sig både ett dygn före och ett dygn efter *Resident Evil 2*. Kan du förklara hur det går till?
Om jag avslöjar hur storyn är skriven blir det inte lika roligt att spela spelet. Jag vill inte verka tjurig, men jag vill verkligen inte förstöra nöjet för spelarna.

Vi har hört rykten om en karaktär som lär heta Carlos. Finns han?
Visst. Det finns en skum figur som heter Carlos och han är invävd i storyn. En del av spelet går ut på att man ska ta reda på vem han är och vad han har gjort tidigare. Det enda jag kan säga är att allting inte alltid är som det verkar...

Att spelet kommer innehålla zombies är självklart, men berätta lite om de andra monstren.
Zombierna är en av grundstenarna i *Resident Evil*-spelen. Utan dem vore det inte samma sak. Men det kommer att finnas flera stycken nya typer av zombies och vi har även klätt dem olika så att de ska bli ännu mer varierande.

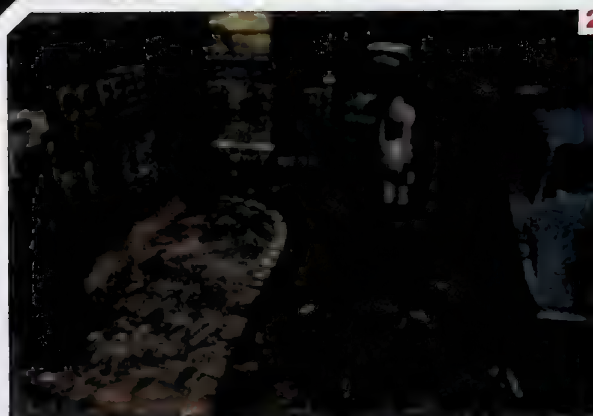
Hur stort är det här spelet jämfört med de tidigare titlarna i serien?
Resident Evil 2 riktade sig till den stora massan, men *Resident Evil 3* ska förhoppningsvis tilltala de inbitna fansen.



Hur pass rörliga kommer karaktärerna att vara? Kan de hoppa, springa och klättra runt i miljöerna?
Resident Evil 3 innehåller flera nya sätt att attackera monstren. Men nu går det faktiskt också lära sig att slåss mot dem. Till exempel håller vi för närvarande på att jobba med en rullattack som man kan använda för att parera attacker. Jag måste säga att den ser väldigt häftig ut.







[1] Ta hit plånboken, skrek zombien från helvetet.
[2] Jill försöker att göra av med lite pengar, men det är inte så lätt i en stendöd stad.
[3] Kusligt värre.

Kommer ni att använda samma inventariesystem?
Vi har faktiskt inte kommit så långt ännu. Vi kommer förmodligen att även se över den biten lite längre fram.

Hur gör ni grafiken?
På ungefär samma sätt som alla andra gör. Vi har satt ihop ett team med de bästa grafikerna i branschen. Kvalitén på deras arbeten är helt enastående.

Några planer på en ny motor?
Det är definitivt ingeting som jag kan kommentera i nuläget. Det gäller alla tekniska aspekter av spelet.

Hur blir det med kameravinklarna? Strävar även ni efter en mer filmisk känsla?
På många sätt gör vi det. Det du kommer att se i *Resident Evil 3* kommer att vara så nära den vita duken man kan komma.

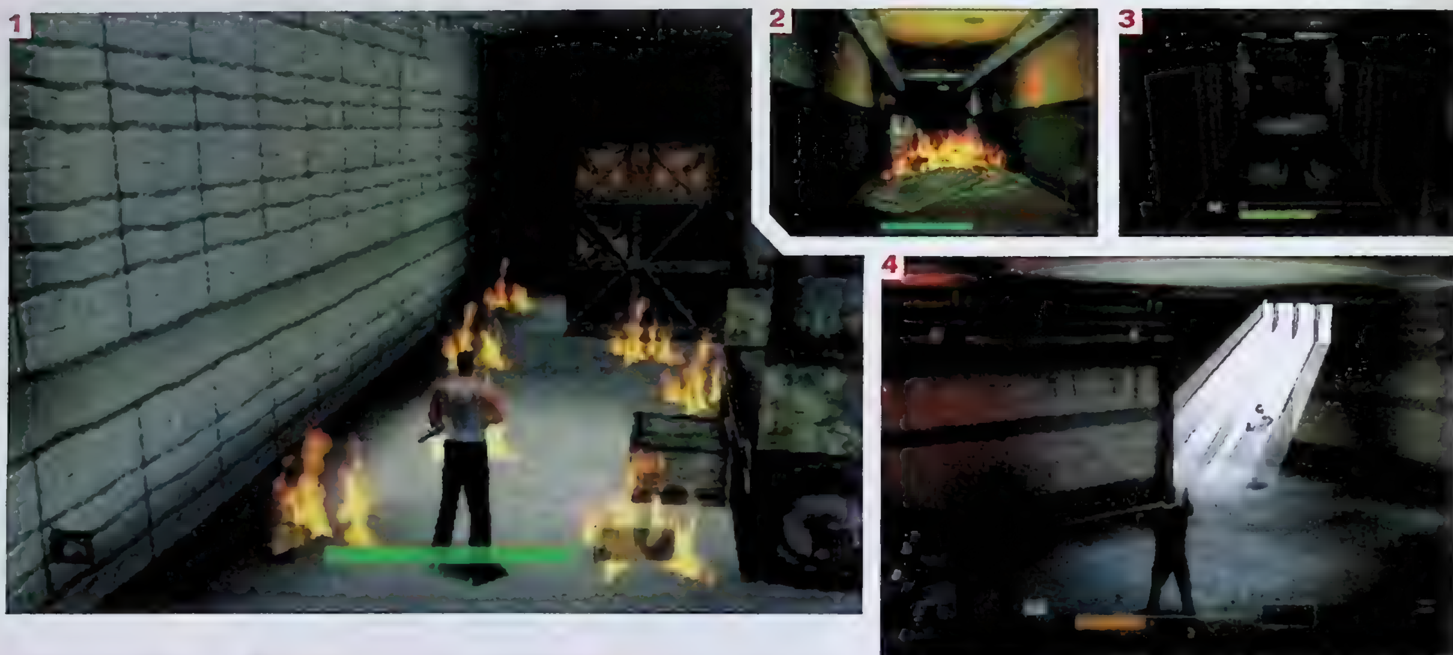
Vad för sorts interaktiva sekvenser kan vi förvänta oss?
De kommer att bli någonting alldeles extra. Vårt mål är att de rent tekniskt ska imponera på spelarna, att de ska vara häftiga och spektakulära samt, givetvis, att de ska föra handlingen framåt.

Vad är du mest nöjd med i det här spelet?
Vad ska jag börja med? Ok, jag kan säga fem saker, men det är ingen rangordning...
1. Man rör sig helt fritt i hela spelet.
2. Vissa saker man gör är extremt häftiga.
3. Man kan följa många olika handlingar, och det är därför fortfarande kul att spela om spelet när man har klarat det första gången.
4. De interaktiva sekvenserna
5. Zombierna.

Varför ska man köpa *Resident Evil 3*?
Det finns massor av bra spel ute på marknaden just nu, men vi tror mycket på vårt eget. *Resident Evil 3* handlar inte bara om skrämsel och rysningar, utan det är till lika stor del fråga om ren spelglädje. För det är ju trots allt det som räknas.

Berätta en hemlighet om spelet.
Nej. Du får vänta tills vi släpper spelet.





[1] Japp. John McClane är tillbaka. [2] Lek inte med tändstickorna! [3-4] I *Die Hard Trilogy 2* får vi lära oss att månljuset inte alltid behöver vara romantiskt.

DIE HARD TRILOGY 2

PROFILEN



Gary Sheinwald

Speltyp: Shoot 'em up
Utgivare: Fox Interactive
Utvecklare: N-Space
Släpps: November

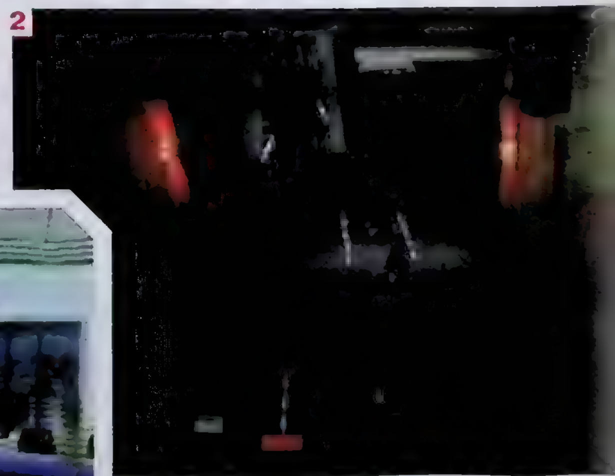
Den andra delen i *Die Hard*-trilogin påminner mycket om titlar som *Syphon Filter* och *Time Crisis*. Gary Sheinwald på Interactice Fox förklarar hur det kommer sig.

Berätta lite om *Die Hard Trilogy 2*.
Die Hard Trilogy 2 är uppföljaren till det bästsäljande *Die Hard Trilogy*. Originalet var egentligen tre olika titlar på en och samma CD-skiva och väldigt inspirerat av *Die Hard*-filmerna. Det första spelet var ett action-äventyr som man spelade ur objektivt perspektiv, det andra var ett shoot 'em up-spel med subjektivt perspektiv och det tredje var ett körspel. Tanken med *Die Hard Trilogy 2* är att det ska bygga vidare på samma tema och ha ett liknande upplägg, men ändå vara mer avancerat och anpassat till dagens standard.

DHT2 bygger dessutom på en helt ny story. Handlingen utspelar sig i och runt Las Vegas. Vi har delat upp de olika spelen i något som vi kallar Movie Mode, så att spelaren byter från spel till spel under äventyrets gång. De som bara uppskattar vissa inslag kan koncentrera sig på dessa i Arcade Mode.

Tror du att folk är tillräckligt *Die Hard*-sugna för att köpa den här uppföljaren?
Ja. Det första spelet sålde flera miljoner exemplar. Med vetskap om detta behöver man bara ta en titt på *DHT2* för att inse att de har all chans





[1] Han har dem på kornet. [2] Svettigt!

1



2



[1] Poff! [2] Ursäkta om jag stör. Det var inte meningen... [3] Det är alltid vanskligt att handskas med hemmabyggda bomber. [4] Den som gapar efter mycket...

3



4



i världen att bli en succé.

Jämför *Die Hard Trilogy 2* med dess föregångare och konkurrenter.

Den främsta målsättningen var att allt i *DHT2* skulle bli bättre än i originalet. Och eftersom det är fjärde generationens PlayStation-spel är naturligtvis motorn av absolut yppersta klass, med allt vad det innebär. Den här gången har det funnits modeller för allting och banorna har blivit mycket större. Vidare kan ni räkna med mer tal och betydligt fler animationer. Och den här gången har vi även gjort ett mer strukturerat spel med riktiga bossar i slutet av banorna (i det första spelet fanns det bara vanliga fiender). Även den artificiella intelligensen har förbättrats, och det betyder bland annat att fienderna verkligen letar efter McClane och så fort man väsnas för mycket kommer de springande för att undersöka saken.

DHT2 bygger också i betydligt större utsträckning på att man ska samla på sig nya saker. Och till och med körspelet innehåller både jaktpartier och den traditionella bombproblematiken. Det är ganska svårt att jämföra det här spelet med något annat än originalet. Inget annat spel innehåller lika mycket som det här. Vi är ensamma om att leverera tre spel i en och samma förpackning. Den bästa liknelsen skulle kanske vara *Syphon Filter* för motorn med objektivt perspektiv, *Time Crisis* för motorn med subjektivt perspektiv och kanske *Auto Destruct* eller *Need For Speed 3* för körmotorn. Men några direkta konkurrenter handlar det knappast om.

Hur våldsamt är det här spelet?
Det beror på hur man definierar våld. Definitivt ska man vara 18 år för att spela *DHT2*, precis som i det första spelet. Men jag tror inte att våldet har haft någon avgörande betydelse i något av spelen. Tanken är att man ska eliminera de elaka personerna och bli bestraffad om oskyldiga stryker med.
I det här spelet består de elaka personerna av en grupp hänsynslösa terrorister som ägnar all sin tid åt förstörelse och ödeläggning. Och det är bara John McClane som kan stoppa dem. Fast emellanåt är det ganska mycket dialog.

Vad för slags vapen kan vi vänta oss?
Alla vapen i spelet finns på riktigt. Några exempel är Berreta-pistolen, ett hagelgevär och en väldigt cool eldkastare. Dessutom kan man också samla på sig och använda tre sorters handgranater. Och spelet kommer även att innehålla närstrider med direkt kontakt. Personligen föredrar jag eldkastaren eftersom den sätter eld på fienderna så att det börjar brinna.

Berätta lite kortfattat om storyn.
Jag vill inte gå in på några detaljer som avslöjar handlingen. Men jag kan berätta att spelet börjar i ett nyligen privatiserat fängelse i Nevada. McClane har blivit inbjuden av Sinclair, en gammal kompis som har blivit guvernör. Terrorister dyker upp och tar över fängelset och sedan är kaoset ett faktum. McClane måste börja med att ta sig ut levande. När han väl kommer ut startar ett shoot 'em up-parti i öknen.
Andra partier av spelet är bilkörningen i Las Vegas och Hoover Dam, striderna på kasinot och en hemlig miltärförläggning.

Vilka tillbehör kommer man at kunna använda i det här spelet?
Väldigt många: Dual Shock med vibration, PlayStation-mus, ratt, neGcon, vanlig ljuspistol och G-Con 45 (rekommenderas därför att den är mer precis).

Kan man vara två spelare samtidigt?
Nej. *Die Hard*-konceptet bygger ju på att man ska klara sig på egen hand. Det finns bara rum för en hjälte och det är John McClane.

Vad är det bästa med det här spelet?
Jag tycker väldigt mycket om den objektiva motorn. Jag gillar att smyga runt, gömma mig intill väggar, kika runt hörn och hålla mig så tyst som möjligt. Det påminner mig om Bruce Willis i den första *Die Hard*-filmen.

Vad är du mest nöjd med rent tekniskt sett?
Sättet som ljuset faller in genom fängelsegallren.

Vilka spel har *Die Hard*-teamet gjort tidigare?
N-Space har utvecklat *Duke Nukem: Time To Kill* och det kommande *Danger Girl*.

Berätta en hemlighet om spelet. Kan inte. I sådant fall får jag aldrig göra sådana här intervjuer igen.





[1 – 2] I *Lego Racers* ingår alla favoriterna när det gäller lekscenarion — som till exempel piraterna, där sjörövarnas skepp skjuter kanonkulor på bilarna när de kommer körande förbi. [3 – 5] Plastbitsfenomenet Lego blir praktiskt taget virtuellt på PlayStation.

PROFILEN



Namn Tomas Gillo

LEGO RACERS

TEGELSTENAR I GLADA FÄRGER MED KNOPPAR PÅ — SOM RACERBILAR! VAD BLIR DET HÄRNÄST?

Speltyp: Racing
Utgivare: Lego Media Intl
Utvecklare: Lego Media Intl
Släpps: Ej bestämt

Blir du sugen vid tanken på din gamla låda med Lego bitar? Lugn. Snart finns det ett perfekt spel för dig att bota den där bygglusten med.

Berätta det viktigaste om *Lego Racers* för oss oinvigda stackare.
För första gången kan alla biltokiga från sex år och uppåt tävla med sina egna hembyggda legobilar och legofigurer mot berömda legokaraktärer – till exempel Rocket Racer, världsmästaren framför andra när det gäller legoracing. *Lego Racers* är ett racingspel i realtid som kan spelas i en massa olika häftiga kameravinklar. Först skapar man en förare och en bil i legogaraget, eller så väljer man en färdig bil. Sen intar alla barn (och vuxna) sina platser inför starten. Därefter är det spiken i botten i ett lopp mot upp till fem medtävlare. Det finns ett urval på 12 banor, baserade på de fyra populäraste inslagen i lego – pirater, slott och riddare, rymden och äventyr.

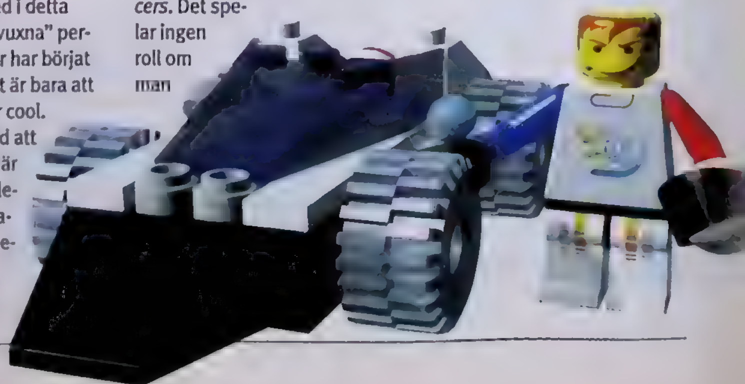
Ni riktar er vanligen till de yngre åldersgrupperna. Hur bär ni er åt för att göra spelet intressant för de lite äldre?
Det är sant att legoprodukter mest är tänkta för barn mellan två och 16, men vi tror att *Lego Racers* har tillräckligt mycket spelvärde för att locka både stora och små. Under den senare delen av nittiotalet har vi sett ett enormt växande intresse för allt som är lite retro, och alla gör förtvivlade försök att återskapa sin barndom. Titta bara på folks frisyrer. Som ett led i detta har vi märkt hur "vuxna" personer mer och mer har börjat leka med lego. Det är bara att inse fakta. Lego är cool. Lego kommer alltid att vara okej. Om det är barnsligt att köra legobil på häftiga banor med ett stort leende på läpparna som bara försvinner när man hojtar "Ur vägen!" åt en konkurrent, då är det väl det. Men vad spelar det för roll?

Hur tror ni *Lego Racers* kommer klara sig mot konkurrenterna?
Tekniskt sett är *Lego Racers* likvärdigt eller snäppet bättre i kvalitet än andra spel av den typen. Vi bygger vår legovärld av polygoner som ger en toppenbra visuell effekt, och så använder vi artificiell intelligens för att styra de datorstyrda bilarna. *Lego Racers* är jättekul.

Det är ingen rimlig simulering av racing – det är ren fantasi. Om man gillade att leka med Lego som liten så kommer man att älska *Lego Racers*. Det spelar ingen roll om man gillar racingspel eller ej.

I spelet kan man bygga sin egen bil. Finns det någon risk att man får slut på vissa bitar?
Ähum… som till exempel de små bitarna med en knopp eller två knoppar på? Nej, det är ingen fara att några typer av bitar tar slut. Däremot finns det en begränsning vad storleken beträffar, så man kan inte bygga hundra meter breda eller femtio meter höga bilar. Beklagar.

Kan man krocka? Och kan föraren tappa huvudet? Bokstavligt talat, alltså.
Hela idén med Lego är att det bygger på fantasi, skaparlusta och utveckling.



Även om fordonen i *Lego Racers* kan uppgraderas med extraprylar som skjuter projektiler och sådant, så har vi gjort effekten av missilerna rent humoristisk och abstrakt. En bil som blir träffad av en blixt studsar av banan, en bil som blir träffad av en kanonkula snurrar runt flera varv innan den kan köra vidare. Enda gången en förare tappar huvudet är när man byter ut det mot ett annat på redigeringsmenyn.



[1-2] Bygg din egen fantasibil och se på när din snävt vinklade skapelse ger full gas på skärmen när du varvar dina medtävlare.

Ingår det några direkt nya spelinslag?
Vi tror att *Lego Racers* är det mest modifierbara racingspelet på marknaden idag. Man kan bygga sin egen förare och sin egen bil av legobitar, och sättet man bygger bilen på har en direkt inverkan på hur den uppför sig på banan.

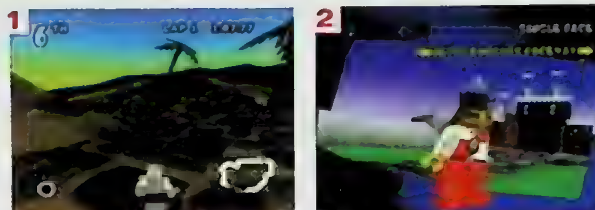
Två spelare? Delad skärm?
Ja på båda frågorna. Vi har lagt in ett förnämligt läge för två spelare, så att man kan tävla mot bästa kompisen på alla banorna.

Kan man bygga sina spelbilar med verkliga legobitar om man skulle vilja det?
Vi har inte hittat på några nya bitar, så spelare med stora legosamlingar bör kunna återskapa sina bilar att leka med när de inte sitter med sin PlayStation.

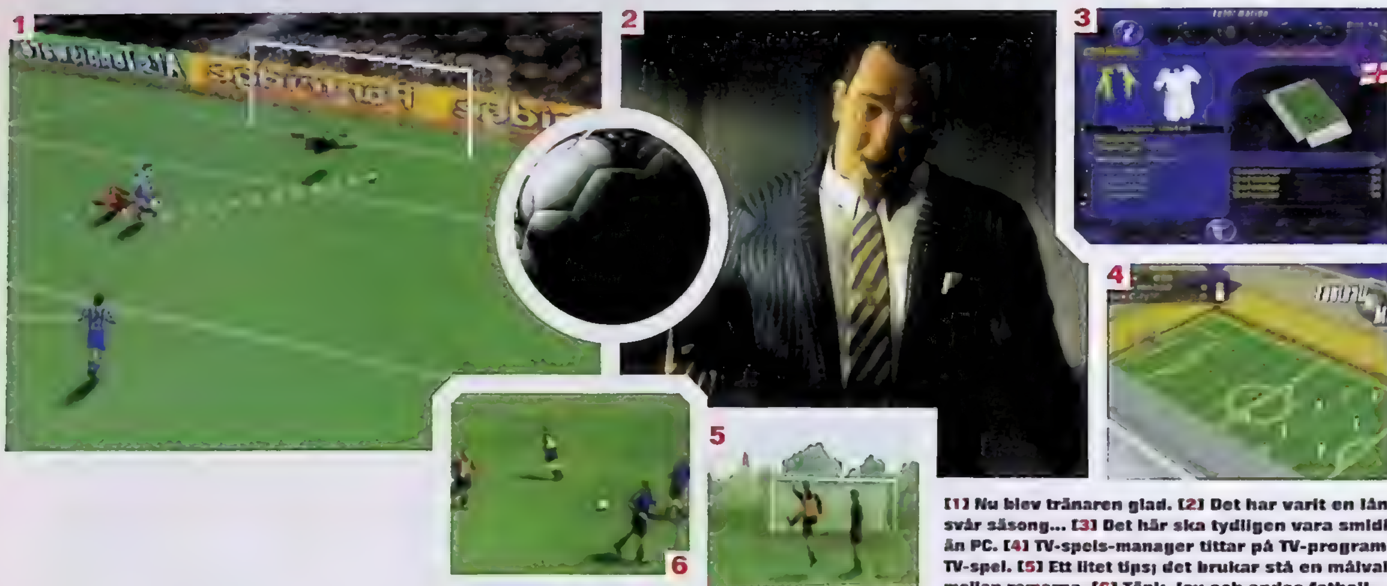
Vad är det bästa med spelet?
Att vinna över Rocket Racer i slutet.

Och vad är ni mest stolta över rent tekniskt?
Det viktigaste var att spelet skulle ha det där speciella legoutseendet och den där legokänslan.
Vi löste det med en bakgrund som passar legobilarna, där vi blandar legobitar med typiska saker som barn brukar föreställa sig när de leker. Dessutom har spelet gjorts så att det ska kunna klara av alla de miljoner möjliga och omöjliga idéer och formgivningar som spelarna kommer att hitta på. Bilarna kan bestå av tusentals polygoner utan att spelet blir långsamt.

Berätta en hemlighet som du aldrig har avslöjat för någon.
När jag pluggade sommarjobbade jag som städare på en flygplats.



[1] Bakgrunderna är ett komplement till vilda bilkonstruktioner som bara begränsas av din fantasi. [2] Det är jag som kung här, stick din smutsiga... öh, rally-förare?



[1] Nu blev tränaren glad. [2] Det har varit en lång och svår säsong... [3] Det här ska tydligen vara smidigare än PC. [4] TV-spels-manager tittar på TV-program i ett TV-spel. [5] Ett litet tips; det brukar stå en målvakt mellan ramarna. [6] Tänk, lev och andas fotboll.

FOOTBALL MANAGER

Det här spelet kommer säkerligen många blivande tränare vilja lägga vantarna på.

PROFILEN

Simon Prytherch

- **Titel:** Producent
- **Arbetsbeskrivning** [illegible]
- **Spelhistorik:** *Graham G*[illegible]
- **Det här spelets influenser:** [illegible]
- **Favoritspel:** [illegible]

Speltyp: Simulator
Utgivare: Codemasters
Utvecklare: In house
Släpps: Augusti

Av någon anledning verkar det som om fotbolls-fansen är de som brinner mest för att få ta över tränarens roll. Frågan är hur nöjda de skulle bli med *Codemasters Football Manager.*

Kan du beskriva *Football Manager* med 100 ord?
När vi började göra det här spelet hade vi väldigt höga målsättningar. Vi ville göra ett spel som tilltalade både fotbollsfans och vanliga PlayStation-ägare. Och vi har lyckats. För det är lätt att sätta sig in i och spela. Samtidigt som matcherna ger spelaren möjlighet att gå in och ändra på massor av saker. Och vi har även fått med en europeiska transfermarknad, möjligheten att ta lån och ungdomslag. Andra inslag som finns med är riktiga arenor, TV-shower efter matcherna som ger samtliga resultat och visar höjdpunkter, assistenter, taktik och träning. Jag skulle vilja påstå att det här förmodligen är det bästa manager-spelet som någonsin har gjorts.

Innehåller *Football Manager* någonting annorlunda om man jämför med andra manager-spel?
Man kan se hela matcherna i 3D, vilket gör att man kan analysera sitt lags insats, göra taktiska ändringar och byta när helst man önskar. Det finns vissa kortare uppdrag som går ut på att man ska föra en klubb till ett visst mål. Dessa kan variera från några veckor till fyra säsonger. Man kan också titta på cuplottningarna. Tro mig, det här är lika spännande som verklig fotboll. Man kan till och med rekrytera nya och avskeda gamla assistenter. Dessa kan syssla med olika saker. Talangscouten och terapeuten är bara två exempel.

Kan du berätta lite mer om spelets djup?
Man kan vara manager för vilket som helst av de 92 engelska proffslagen. Och spelet innehåller till och med information om Vauxhall Conference clubs och andra lag som inte spelar i någon proffsliga men ändå deltar i de inhemska cuperna. Dessutom finns det 302 europeiska klubbar från 32 länder, 8000 spelare, fler än 300 unika motion capture-rörelser och över 37 000 individuella animationer. Och varje klubb har sin egen autentiska arena.

Varför kommer man inte att tröttna på ert spel?
Därför att det är så realistiskt. Inget annat manager-spel kan förmedla en så pass verklig känsla av att vara manager för en fotbollsklubb. De riktiga managerna som har spelat spelet tycker att vi har lyckats återge det kaos som råder i en fotbollsklubb, men den skillnaden att det nu går att reda ut.





[1] Förstedomaren i närbild.
[2] Trofén som alla vill åt.



[1] Så här ser en bra dag på jobbet ut. [2] Inget tvivel om vad som hände. [3] Efter matcherna får man höra vad experterna har att säga om lagens insatser.

Hur är det med kontrollen då? Den har ju ställt till problem i andra manager-spel.

Det här spelet var från början designat som ett PlayStation-spel. Man använder L1 och L2 för att växla mellan menyerna. Markörerna högst upp på skärmen står för de viktigaste sakerna i spelet och markörerna längst ner på skärmen står för allt som man kan göra i den meny som man befinner sig. man använder sig alltså inte av någon mus. Genom att trycka på knappen byter man markör. För första gången går det snabbare och är lättare att kontrollera ett manager-spel på PlayStation än PC. Och vi har lyckats åstadkomma detta utan att behöva kompromissa med spelets djup.

Berätta lite om de taktiska dispositionerna. Hur pass varierande kommer de att vara?

Man väljer sin grundläggande spelformation som man sedan kan modifiera om man så önskar. Dessutom kan man välja hur offensivt eller defensivt laget ska spela, instruera spelarna om i vilka lägen de ska skjuta och välja vilka spelare som ska göra vad. Allt detta visas på en liten tavla med diagram, så att både nybörjare och experter ska se hur deras justeringar påverkar spelet.

Berätta om TV-sändningarna. Hur kommer de att fungera?

Precis som i verkligheten går tränaren hem och kopplar av framför TV:n när veckans match är spelad. I vårt spel heter programmet som man kollar på *Fooball One*. Sändningen är koncentrerad till de matcher som spelats under dagen. Den kloke managern studerar höjdpunkterna noga för att ta reda på styrka respektive svaghet hos såväl sitt eget lag som motståndarnas.

Hur pass väl uppdaterad information innehåller spelet?

De som har arbetat med researchen har uppdaterat sin databas varje dag. Dessutom har vi fått hjälp från The League Managers Association.

Hur vet man vilka spelare som ska spela och vilka som ska börja på bänken?

Varje spelares färdigheter är indelade i olika kategorier: ålder, position, sida, värde, form, matcher, kondition aggressivitet, moral, antal gjorda mål och varningar.

Innehåller spelet någonting som knyter an till EG-rätten och den för fotbollens del så tungt vägande Bosman-domen?

Ja. Man kan förhandla med alla spelare vars kontrakt har gått ut utan att behöva be om deras nuvarande klubbs tillstånd. Det går till och med att leta efter spelare utan kontrakt.

Berätta en hemlighet om spelet.

Väderinformationen i spelet är verklig. Vi använde oss av två hela års väderstatistik från varenda region och stad i Europa.

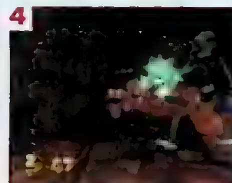
40 WINKS

Huka er i bänkarna, här kommer *40 Winks*...

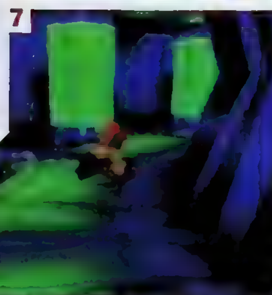


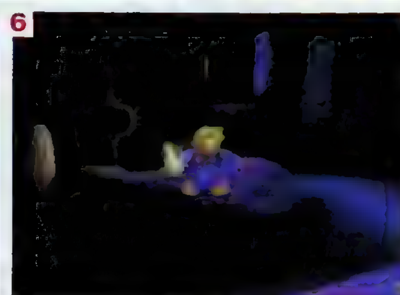












[1] Utforska med hjälp av magiska krafter. [2] Ruff drar en Bellman. [3-5] Hela spelet är läckert rent visuellt. [6-7] En lykta är nödvändig för att hålla alla gastar borta.

Speltyp: 3D-äventyr
Utgivare: GT Interactive
Utvecklare: Eurocom
Släpps: Oktober

PROFILEN



Chris Johnson

■ Spelhistorik:

Efter att ha fått en första glimt av det gulligaste lilla plattformsspelet till PlayStation jagade vi tag på folket på GT Interactive för att kolla hur det går. Ut med språket, Mr. Johnson!

Hur går det med *40 Winks*? Något nytt?

Det går allt bättre hela tiden. Vi stoppar in en ny AI i fienden så att karaktärerna kommer att stå ut mer, vi färdigställer alla pussel, och vi överväger att ge en figur en stor klubba så att han kan slå hårdare. Andra coola nyheter är effekterna vad gäller miljöerna och en del detaljer i grafiken, som en vacker horisont i piraternas stad.

Hur pass flexibla är Ruff och Tumble? Vad för specialare kan vi förvänta oss?

När man tar sig igenom spelet och hittar olika kostymer, lär man sig samtidigt en massa nya attacker och annat användbart som hjälper en på vägen. Här finns en figur som kan snurra runt i evigheter och knocka allt i sin väg, medan en annan kan studsa fienden ut ur bild.

Hur skiljer sig flickornas och pojkarnas områden från varandra? Könsdiskriminering är ju inte vidare politiskt korrekt...

Inget av könen är starkare eller svagare, men de har olika vapen. Till exempel har Tumble en stav som kallas en Bo när han är ninja, medan Ruff har ett par svärd. Jag har slagits med en Bo, och gissa om det går att ödelägga platser med en sådan! Där kommer att finnas vissa platser som bara Ruff eller Tumble kan komma in på, så för att kunna spela klart spelet måste man lära sig att spela som bägge.

Berätta mer om byte av kostymer/karaktär.

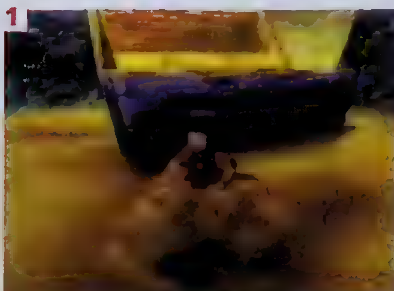
Man hoppar i en ny kostym och knallar runt för att hitta tidsförlängare som låter en behålla kostymen. Kostymerna ger en en helt ny uppsättning färdigheter vilka man behöver för att kunna spela klart.

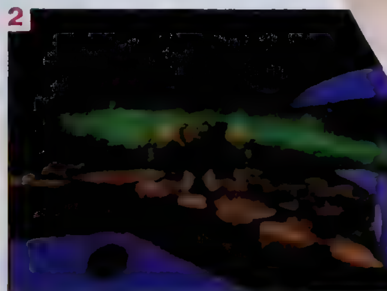
Har ni börjat stoppa in några nya fiender än?

Det finns ett helt gäng nya hejdukar på slottsområdet. De killarna är riktigt otäcka, sådana där som älskar att spänna fast en på en sträckbänk och sträcka ut en så långt det går. Vi har också varierat fienden en aning. Olika frisyrer och så, du vet...

Stämmer det att du fortfarande sover med lampan tänd?

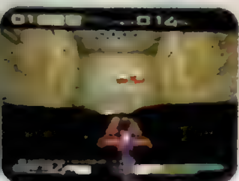
Jag släcker aldrig nuförtiden. Det händer alldeles för konstiga saker för att jag ska våga göra det...







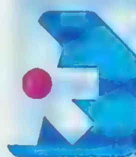
[1] Byt kläder ofta. Som Sten Broman. [2] Narcissus stirrade länge i dammen...















wipeout

När vi sätter på TV:n på kontoret får vi se en välbekant logotyp på skärmen och en text som lyder "The return of the game that kick-started an era." Det kan bara betyda en sak: *Wipeout* är tillbaka. Det är tredje gången gillt för Psygnosis och spelet som blev stilbildande. Har de något krut kvar?

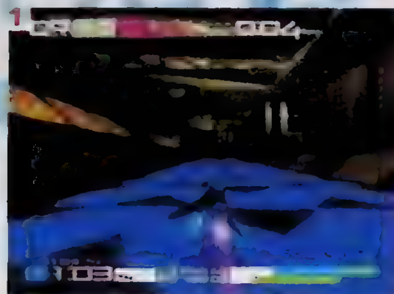
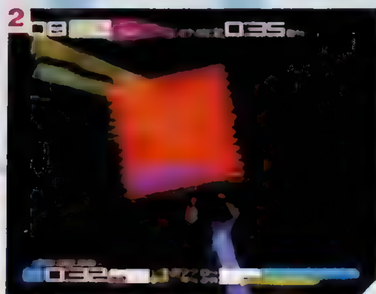
Inse fakta. Av alla de spel som släpptes samtidigt med att det nykläckta PlayStation gjorde sina första trevande försök att flyga ur boet, var *Wipeout* det enda som (åtminstone nästan) tog andan ur en. Det hade allt som man kunde önska sig av en ny generation TV-spel – de fräcka farkosterna, snabbheten, musiken – i kombination med en mycket smart och effektiv marknadsföringsplan som utan tvekan gjorde det till det lättast igenkännliga varumärket på konsolen. 1995 kunde man se något så märkligt som *Wipeout*-klickar på klubbarna, och snacket gick. Spelet blev så omtalat att det blev den avgörande faktor som sålde in Play-










[1–3] Häpnadsväckande, eller hur? Flyg genom luften med yttersta lätthet. Sväng runt hörnet och PANG!... rätt in i ett kraftfält. Aj! Men skam den som ger sig.

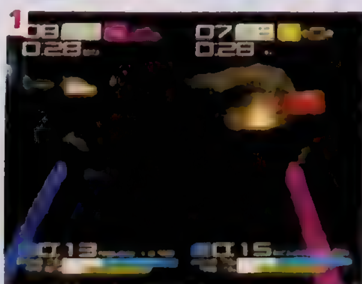
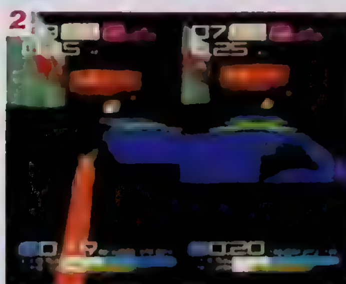
Station till den breda massan. Folk som aldrig annars skulle ha gjort det gick och köpte sig en PlayStation. Detta betydde enormt mycket för att göra konsolen till den accessoar för en hel livsstil som den är idag.
Resten är historia.

Trots spelets uppenbara brister, förutom att det var otroligt svårt, så var det formgivningen, ja själva känslan i *Wipeout* (noga framtagen av Designer's Republic) som placerade det i en klass för sig. Psygnosis var inte dummare än att de insåg att de hade en vinnare i stallet och släppte programenligt en uppföljare i form av *Wipeout 2097* året därpå. Den här gången var det som var mest iögonfallande det knalliga färgschemat. Det passade som hand i handsken med Prodigy, som återigen figurerade på soundtracket. Tekniskt sett var det överlägset, med bättre flyt och mer varierade banor. Men fortfarande ställde det mycket höga, kanske alltför höga, krav på spelarens skicklighet. Vapensystemet fick sig en rejäl genomkörare och den retfulla frasen "contender eliminated" blev lite av en landsplåga. Men nu befinner vi oss på gränsen till ett nytt årtusende (tjatigt, va?), fyra år har förflutit sen ettan kom och ytterligare en uppföljare står och lurar bakom knuten. Med tanke på att programmerarna nu kan köra saker med PlayStation som vi förut bara kunde drömma om, exakt vad ska Psygnosis hitta på för att blända våra luttrade sinnen med den här gången? "*Wipeout* har fortfarande kvar känslan från originalet, men vi har ökat mängden andra inslag tio gånger om," säger den högst ansvarige producenten, Alan Raistric. "Banorna består exempelvis av över 400 sektioner, vilket gör dem mycket längre än i *Wipeout 2097*."

Precis vad man kunde vänta sig. Banorna kommer alltid på tal. De ursprungliga banorna hyllades av många – och hatades av några – för att de var så förfärligt komplicerade. Kan vi vänta oss mer av den varan? "På sätt och vis,", säger tecknaren Nicky Westcott. "Vi har finslipat banorna, de är smidigare och mer följsamma. Vi tyckte att det passade bättre ihop med hela spelkonceptet och hela idén och känslan kring svävande skepp. Det innebär att man inte saktar ner!" Själva urvalsprocessen när det gällde att bestämma sig för de slutgiltiga banorna var ganska invecklad. Ursprungligen hade man 20 att välja på. Alla kom med högvis av nya idéer, som testades till bristningsgränsen på *2097*-motorn. "I slutet av den processen röstade vi helt enkelt om vilka 12 som skulle förkastas. Alltså återstod åtta, och de formger vi och slipar på så de passar den nya spelmotorn," avslöjar Nicky. Törs man hoppas på att vi får se de andra banorna i någon form? "Vem vet? De kanske kommer som extrabanor."

Nu har vi åtta stall att se fram emot, och Psygnosis har försökt göra dem jämnstarka så att inte bara ett fåtal skepp är värda besväret att köra. "*Wipeout* utspelas mellan 50 och 100 år in i framtiden. Tekniken har gjort stora framsteg och som en konsekvens av det har skeppens egenskaper förbättrats. Vi vill inte att folk bara ska spela med Felsarteamet eller nåt liknande," påpekar chefsdesignern Wayne Imlach. Det var helt klart ett problem med de första versionerna. Det var som om skeppens AI inte hade tänkts igenom ordentligt. "Jovisst," medger chefsprogrammeraren Neil Paterson, "Vi insåg att ett av de stora problemen var att de andra skeppen inte uppförde sig som de borde göra i

"VI INSÅG ATT ETT AV DE STORA PROBLEMEN VAR ATT DE ANDRA SKEPPEN INTE UPPFÖRDE SIG SOM DE BORDE GÖRA I ETT VERKLIGT LOPP. I DET HÄR SPELET HAR VI LYCKATS ÅSTADKOMMA EN MER REALISTISK SPELMOTOR, EFTERSOM VI HAR STOPPAT IN EN VISS FELMARGINAL."

[1–2] Skärmar. Som delas i två delar. Så var det dags igen.

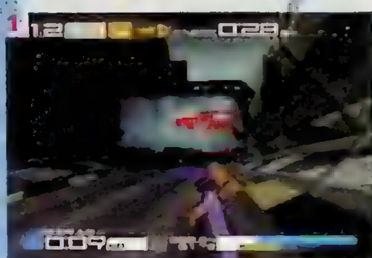
FETT MED ÖS

wipeout
Släppt i november 1995

Originalernas original. Banor byggda kring olika teman gav oss möjligheten att susa runt i halsbrytande hastigheter i en framtida värld. Trots att spelet var uppåt väggarna svårt (flera köpare ville ha pengarna tillbaka eftersom det var för svårt för dem) så är och förblir Wipeout det första riktiga svävarspelet. Ett bevis för hur populärt spelet var är att Sony har beräknat att hälften av alla som köpte PlayStation också köpte ett exemplar av *Wipeout*.
Ljudmässigt var det också överlägset, med giganter som Leftfield och Orbital på titelspåret.
En klassiker i ordets rätta bemärkelse.










[1] Man kan slå sig i backen på att de här söta bilderna kommer på T-shirts mycket snart.
[2–4] Alla de brun- och gråtoner som Designer's Republic har lagt på skapar en sober, nykter stämning. Men det är inte att undra på. Vem vill vara köra rattfull i de här hastigheterna?



ett verkligt lopp. De följde den bästa kursen som om de vore fastnaglade, stack alltid i förväg en bit men väntade sen på att man skulle komma ikapp. I det här spelet har vi lyckats åstadkomma en mer realistisk spelmotor, eftersom vi har stoppat in en viss felmarginal. Skeppen slirar i kurvorna, träffar väggarna och saktar till och med ned farten för att kunna ta kurvorna på ett mer verklighetstroget sätt." Detta måste väl ändå betyda att spelet inte får en så skarp inlärningskurva som föregångarna?

I dem var de första banorna lätta, och sen blev de plötsligt jättesvåra. "Ja, det borde göra susen, fortsätter Neil. "Vi fick en video från en kille i USA som hade spelat spelet så mycket att han följde idealsträckningen på banorna nästan perfekt. Den videon var faktiskt väldigt användbar för oss för den visade att a) det kunde göras och b) vi kunde se vilka misstag en väldigt skicklig mänsklig förare gjorde och tillämpa dem på den artificiella intelligensen i våra skepp.

Läckert! Men får vi provspela nu då, eller? Några sekunder senare sitter vi bekvämt tillrätta i en läderfåtölj med kontrollen i ett fast grepp. Det första intrycket? Det är fortfarande lika ryckigt som alltid, och mesta tiden ägnar vi åt att studsa fram längs banan och dunka in i väggarna som en flipperkula. Till slut får vi grepp om det. Den analoga kontrollen gör styrningen mera följsam, och rätt snart använder vi luftbromsarna för att manövrera i kurvorna. Då delar sig banan plötsligt i två delar. Vad i...? Alan sitter i stolen bredvid och flinar. "Ja, vi lade in många såna där. Det gör att spelet blir mycket mer strategiskt. Det finns några olika vägar, en är en genväg och en kan man ta för att få tag på fler vapen. Tar man den får man allt man behöver för att spela aggressivt. De övriga är bara genomfarter." Efter att ha klarat av den lilla överraskningen, visar banan sig vara ett enda jättelikt virrvarr. Det är lätt att ta sig fram igenom, men känslan när vi fortare och fortare flyger fram genom den cirkelformade banan är underbar. Definitivt i klass med den första känslan man fick i maggropen när man svävade över bråddjupen i det första spelet. En härlig upplevelse.

Vi kan vänta oss en övermåttan överdriven arsenal av vapen trean, däribland fem av favoriterna från *2097*, som visAlla vapen bidrar till att göra spelet mer taktiskt. "Vi skiljer exempelvis på offensiva och defensiva vapen. Om man flyger över en attackplatta får man ett attackvapen. Motsvarande gäller för försvarsplattorna.", flikar Wayne in. Ett annat exempel är hyperkraften. Tryck på en knapp så spenderar du lite energi i form av en kraftstöt som skjuter iväg skeppet en bit." Låter lite grann som att lägga i en högre växel. "Ett problem med föregångarna som vi brottades med var depåstoppen," fortsätter Neil. "Tidigare förlorade man mycket tid när man körde in i depå. Nu kan du flyga igenom snabbt och få lite energi eller sakta ner och ladda ordentligt. Det hänger som alltid på hur mycket man anstränger sig och tänker igenom saker och ting, och de här grabbarna verkar ha lagt ned anmärkningsvärt lång tid på att brainstorma

RAKA RÖR

WIPEOUT 2097
Släppt i november 1996





Pudelns kärna var de bredare, mer omväxlande banorna och gnistorna som yrde när vingspetsarna skrapade i sidorna. Myyycket snyggt, även om det sinkade en avsevärt.
Inlärningskurvan var precis lika brant som i det första *WipEout*, men de följsammare banorna gjorde det lite mer mänskligt på sina ställen – så fort man hade vant sig av med att använda luftbromsarna ideligen, vill säga.
Prodigys Firestarter gjorde att alla kom i stämning på tre röda för aggressiv racing. Om man föredrog det kunde man ha Chemical Brothers puttrande på i lite lugnare stil i bakgrunden. En extra bonus var att titelspåret gick att köpa i närmaste musikaffär.

"VI HAR SATSAT PÅ EN RENSKALAD, FUTURISTISK OCH VÄLDIGT SLICKAD FRAMTONING. DET ÄR VÄLDIGT MÖRKT OCH SUGGESTIVT ATT SPELA. DET ÄR DEN KÄNSLAN MAN FÅR. ANSPRÅKSLÖSA BRUNA FÄRGER OCH GRANITGRÅTT ERSÄTTER DET NEONGULA OCH KNALLBLÅ FRÅN FÖRRA SPELET."

serligen har modifierats en smula. Alan berättar: "Multimissilen från *2097* har ändrats så att varje missil väljer mål oberoende av de andra. Så om du har tre motståndare framför dig får de en missil på sig vardera. Finns det bara ett mål blir han träffad av alla tre missilerna." Det finns också sju nya vapen, som kraftfältet till exempel. Kör man över plattan aktiveras ett fält som du och dina lagkamrater kan passera igenom. Alla andra skepp blir totalt demolerade.

fram de bästa idéerna och testa dem ordentligt. Det som verkligen kommer få snacket att gå om *Wipeout* är flerspelarfunktionen som Psygnosis på något sätt har lyckats pressa in. Det är inte link-up, utan två spelare på skärmen samtidigt. Och inte verkar det göra spelet långsammare heller. "Ärligt talat var det otroligt svårt att få plats med tvåspelarfunktionen," medger Neil. "Men vi har till och med lyckats få den i äkta Widescreen, så aspektvärdena är korrekta." Vafalls? Vi ►





[1] Här kommer jag... skyttegravskrig à la Wip3out. [2] Målet i sikte, bomben släppt [3] Brokiga spår. [4] Fördömt. Ett kraftfält till.

fattar ingenting. "Det betyder," fortsätter han, "att om skärmen är delad på längden så får man två perfekta kvadratiska halvor, eller spelfönster. Det är som om man hade två TV-apparater." Uppenbarligen är de andra spelfunktionerna och tillvalen av högsta kvalitet. Det finns hastighetstävlingar, hela säsonger om åtta lopp och till och med alternativet Death Match för den riktigt våldsamme. Alan förklarar: "Vad vi har försökt göra är att öka vidden på spelet, så att vi kunde vara säkra på att det har samma djup som de övriga racingspelen på marknaden." Det första spelet var lite suspekt rent utseendemässigt, men det kan man knappast anklaga den här versionen för. "Vi har förbättrat grafikmotorn avsevärt. Det enda som är oförändrat är dynamiken, eftersom vi ville behålla den känslan av att sväva och följsamheten som gjorde originalet så bra," förklarar Nicky. De har förstås stoppat in alla lyxiga finesser man kan tänka sig, som brokiga rökspår, speglande ytor och en reprisfunktion med två kameravinklar. Men det bästa av allt är att de lyckats behålla hela konkarongen i hög upplösning. Vad betyder det rent praktiskt? "Full detaljskärpa finns kvar ändå bort i horisonten, så det blir ingen stegvis uppdykande grafik eller sopiga detaljer i bildens djup. Det behövs i *Wipeout* eftersom spelet är så snabbt," säger Alan. Att döma av de nivåer vi såg verkade det fungera riktigt bra. Där var bara ett par skavanker som kan tas bort i den färdiga versionen. Tack vare en liten sak från Sony som kallas Performance Analyzer kan Psygnosis mäta hur nära de är perfekt animering. "En Analyzer mäter antalet polygoner och deras hastighet på skärmen inom en viss tidsram," förklarar Neil. "När vi provade den på några av de nästan färdiga banorna fanns det nästan ingen plötsligt uppdykande bangrafik. Det betyder att spelet är snabbare än något av konkurrenterna."

"NÄR VI PROVADE DEN PÅ NÅGRA AV DE NÄSTAN FÄRDIGA BANORNA FANNS DET NÄSTAN INGEN PLÖTSLIGT UPPDYKANDE BANGRAFIK. DET BETYDER ATT SPELET ÄR SNABBARE ÄN NÅGOT AV KONKURRENTERNA."

Designer's Republic har ett finger med i spelet igen. De har medvetet arbetat bort det alltför färgstarka utseendet från *2097* till en mer nedtonad design. "Det är väldigt minimalistiskt. Det är hela filosofin bakom utformningen. På Designer's Republics inrådan har vi satsat på en renskalad, futuristisk och väldigt slickad framtoning," säger Wayne. Det är väldigt mörkt och suggestivt att spela. Det är den känslan man får. Anspråkslösa bruna färger och grått ersätter det neongula och knallblå från förra spelet. Om *2097* var som Prodigys Fat of the Land så är *Wipeout* som Trickys Pre-Millennium Tension.

Bland alla de spel som har fått äran att läggas i den lilla grå lådan till konsol, har *Wipeout*-serien haft den kanske hippaste musiken. Prodigy, Future Sound of London, Leftfield och Chemical Brothers satte alla gladeligen sina namn på originalomslaget. *Wipeout* är inget undantag, men det har valt en något annorlunda inriktning jämfört med föregångarna. "Vi ville ha någon som var annorlunda den här gången," säger Alan. "För tillfället arbetar vi med Sasha. Han har komponerat fyra av fem låtar, vilket är något han aldrig gjort förut. Det fungerar verkligen bra, det blir mer som filmmusik. Han kommer också att köra en turné där han marknadsför spelet när det släpps." The Wipeout Tour, med andra ord? Vi har inte varit på något, eh... "rejv" på ett tag och istället för att rulla tummarna i väntan på att speleländet äntligen lanseras, kanske det kunde vara värt att gå på. Det är ju trots allt *Wipeout* vi talar om...

LEVE REPUBLIKEN!

Ian Andersen på engelska Designer's Republic deklarerade en gång högt och tydligt att alla som använde termen "rejvgrafik" borde polisanmälas. Fraktalister i alla länder, huken eder. Det var den här killen som revolutionerade sättet vi ser på TV-spel i dag.

Välkända som de är för sina albumomslag för band som The Orb, Aphex Twin och The Shamen, fokuserar Designer's Republic på estetiska, suddiga ikoner som de förser med bildskön typografi. Resultatet blir en underligt futuristisk blandning. Känslan de skapade med de två första omslagen till WipEout är en av de mest skarpa någonsin och det samma gäller för trean. Den är förvisso mer nedtonad, men passar perfekt till milleniumångest. Hutter, hutter.

Everything by The Designers Republic



Sony Records US/UK/Japan Summer 1999 Everything by The Designers Republic except photography by Michael C Place for The Designers Republic and Hiroshi Abe





Adapted from the DR artwork for the 'Additional Productions' compilation album K7! Recordings Germany Spring 1999. Everything by The Designers Republic



CARMAGEDDON

Bered dig på att få din TV duschad av zombieblod. Karmapolisen? Arrestera den där mannen!

Det är väldigt svårt att hitta någon som är åtminstone lite intresserad av TV-spel som inte känner till alla kontroverserser runt *Carmageddon*. För ett par år sedan upprördes alla engelska moralister efter skriverier i pressen där. De chockades av alla historier om realistiska bilkrascher, blodiga animeringar och hejdlöst våld. Nu kommer TV-spelsvärldens mest beryktade skapelse till PlayStation. Dags att ikläda sig rollen som Mr Max Damage, spelets huvudperson och en riktig fuling.

Vad är det egentligen vi har att se fram emot? Till att börja med har vi en massa blodtörstiga karaktärer, 25 stycken sammanlagt, alla baserade på teamet som skapade spelet. Var och en av de galna blådårarna har ett eget fordon och kan påverka chanserna att vinna. Välj Max Damages blänkande röda Eagle, än så länge den bil som är enklast att styra, och du lär snart kunna fara runt på banorna och utföra diverse stunt. Men det är när du övergår till de tyngre, vågar vi säga mer, bångstyriga bilarna som svårighetsgraden skjuter i höjden.

Förvisso kallas det här för ett racingspel, men det är det inte. I varje fall inte ett vanligt sådant. Jodå, man måste köra sig igenom ett 30-tal banor för att kunna bli lemlästandets mästare, men under lopens gång måste man även köra över så många zombies som möjligt. De här lealösa varelserna hasar omkring som statister i en George Romero-film innan de exploderar när man kör på dem. Det blir jäkligt smetigt. Men man kan roa sig även med annat än de vandöda. Man ska också försöka nedgöra någon sorts kreatur, vilka exploderar som ballonger om man kör på dem i tillräckligt hög hastighet.

Vad spelet går ut på är mycket enkelt. Avsluta alla banor såväl som ett halvt dussin uppdrag som går ut på att nedgöra alla zombies på en nivå inom en viss tid, eller att förstöra alla andra bilar på banan—vilket ofta är exceptionellt svårt. Intressant nog har AI:n konstruerats så att den anpassar sig efter hur aggressivt

MAN MÅSTE KÖRA SIG IGENOM ETT 30-TAL BANOR FÖR ATT KUNNA BLI LEMLÄSTANDETS MÄSTARE

2



3



1



4



[1] Bilkrascher mot en vacker horizont. Klarar en hundkeja av det här? [2] Big Foot lever och har hälsan och är beredd att tävla. [3] Dålig uppkörning. [4] Se till att hålla dig på lagens sida.

■ UTGIVARE:	SCi	■ DISTRIBUTÖR:	xxxx
■ UTVECKLARE:	In-house	■ SPELTYP:	Zombie/racing











[1] Jo, det är blod. Se, så vackra formationer! [2] Straffspark. [3] Att sladda runt på snö och is lämnar inga zombies hela. [4] Skådespelare sökes till *Mitt i plåten 3*. [5] Se upp för husvagnen.

DET ÄR UNGEFÄR SOM BORGERNA FRÅN *STAR TREK* KOMBINERAT MED STEPHEN KINGS *CHRISTINE*. INTE SNÄLLT…

man kör. Det är ganska lätt att swischa runt på banorna och undvika allt, och inte stöta på några större problem. Men börjar man ge sig på medtävlarna ger de sig genast på en i klump. Det är ungefär som borgerna från *Star Trek* kombinerat med Stephen Kings *Christine*. Inte snällt…

För närvarande är spelet lite stelt att styra och man får dra mycket i handbromsen för att kunna ta kurvorna på ett bra sätt. I det här fallet innebär ett bra sätt att man lyckas lemlästa åtminstone ett halvdussin zombies med en U-sväng, vilket man tjänar en bunt 20-dollarssedlar på, pengar man spenderar på att hålla sin kärra i trim. Ju fler krascher man är inblandad i, desto värre ser bilen ut. Men genom att trycka på en knapp repareras bilen omedelbart (mot en kostnad av några slantar), och däcken pumpas ögonaböj.

Spelvarianterna är flexibla, med både Death Match Mode (såklart) såväl som Tag Mode och standard Racing bland andra. Alla dessa spelas på varierande banor. Här finns även ett alternativ för två spelare så att man kan kötta zombies tillsammans med en blodtörstig polare. Dock har vi stött på ett par problem. Först och främst vad gäller grafiken—antalet objekt som plötsligt dyker upp måste skäras ner. Det är väldigt svårt att kunna köra omkring i 150 knyck när en solid vägg plötsligt dyker upp framför en. Och den tröga styrningen gör det svårt att manövrera bilarna så snabbt som spelet kräver. Men dessa problem håller man på att jobba på, och ett programmerarteam sitter och kliar sina skägg för att optimera koden. Förvänta dig den vanliga uppståndelsen och ett par hinkar blod när spelet slutligen finns ute i affärerna.





FÖRDELAR

[illegible]

NACKDELAR

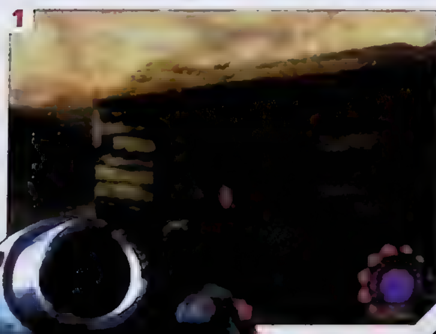
[illegible]

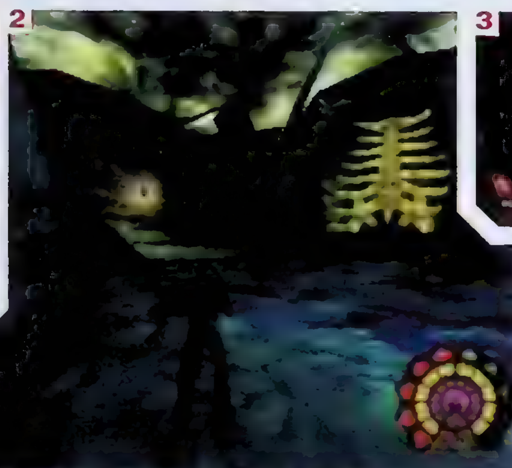
VÅRT STALLTIPS

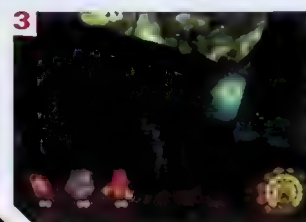
[illegible]

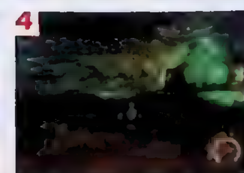
SHADOW MAN

Om du tyckte att Se7en var en gnutta vidrig och *The Shining* aningen otäck, då är det dags för dig att sätta på en kopp kaffe...









[1] Som vi alla vet brukar seriemördare gömma sig i bodar. [2] The Marrow Gates. Tillverkad av revben. Underbart. [3] Befria denna plågade själ... Äh, skjut skallen av den! [4] En blodfylld flod.



Vuxet innehåll. För det mesta innebär detta floder av blod, hejdlöst med slakt och djävulsdyrkan—tack och lov gör *Shadowman* oss inte besvikna på dessa områden. Vi pratar blodiga floder man kan simma i, en hjälte med en mask snarare inbakad än fastspikad i bröstkorgen, samt det värsta gäng djävulsdyrkare till seriemördare vi sett sedan Hannibal Lecter flyttade in i sitt madrasserade stillo.

Om du läste vår analys i förra numret, vet du att *Shadowman* är Mike Leroi, en student som förvandlats till voodookrigare. Hans uppdrag är att spåra upp fem mordiska själar, rymlingar från det fruktade Asylum. För att lyckas med detta rör han sig mellan de levandes värld och de dödas, och plockar upp ledtrådar från FBI-arkiv och voodootexter—samtidigt som han med sin Magnum Desert Eagle brassar på mot löst folk. Precis som *Silent Hill* är det här ett actionäventyr som främst satsar på atmosfär, men som inte fegar när det gäller att fläska på med blod och inälvor där det går att klämma in.

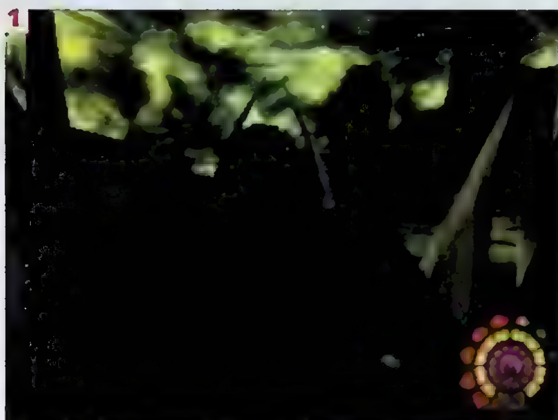
Allt efter spelets gång får Leroi fler magiska krafter vilka låter honom ruska om fienden med eldklot eller massakrera dem med voodoovapen tillverkade av skelettdelar.

De tidiga nivåer PSM spelade besitter en ytterst otäck atmosfär. I Louisianas träsk vadar man upp till knäna och klöser med naglarna i jorden när man försöker ta sig över de mossbeklädda kanterna. När man väl lyckats klättra upp på torrare mark hotar fler faror då timrade gångar ger vika och rottweilers dyker upp när man går in i övergivna bodar.

Lämna de levandes värld, och saker och ting blir ännu värre. Utforska Deadside Marrow Gates (håll utkik

VI PRATAR BLODIGA FLODER MAN KAN SIMMA I SAMT DET VÄRSTA GÄNG DJÄVULSDYRKARE TILL SERIEMÖRDARE VI SETT...

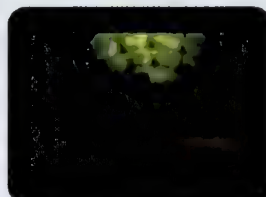
■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE:	Iguana	■ SPELTYP:	3D action / äventyr

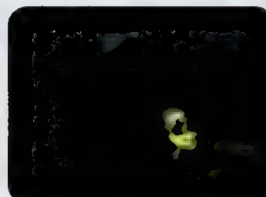


Spana in Deadside. Vilken soptipp.

PARADIS FÖR EN SHAMAN

Till skillnad från de flesta 3D-äventyr där storyn börjar och slutar med renderade scener, startar varje nivå i *Shadowman* med bilder som berättar handlingen. Under spelets gång får man prata med diverse voodootyper.







Tio enkla voodoolektioner: prata om klipper, blood och kycklingar med märkliga figurer iförda svarta hattar som häckar vid bizarra benkonstruktioner

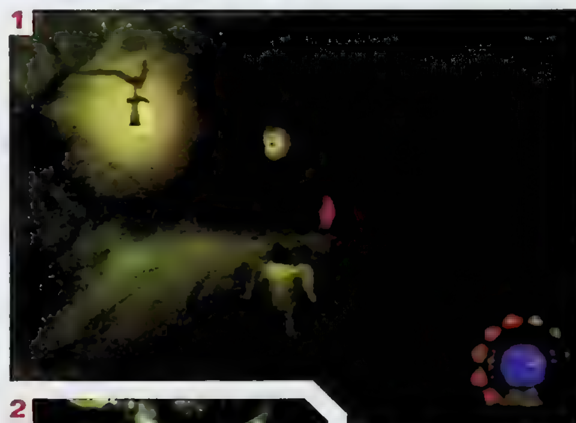
efter griden tillverkad av revben), och du tvingas blåsa skallen av zombies innan du träffar på din polare Jaunty (som har hatt och en kropp som en orm). I Deadside Wasteland ser man inte döden från dess vackraste sida — simma i sjöar av blod, hoppa från avsats till avsats, mosa jätteiglar när de försöker suga sig fast på dig. Otrevligt? Ja, men väldigt underhållande.

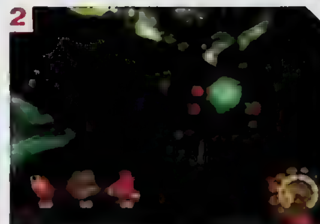
Vad som kan komma att skilja *Shadowman* från den senaste tidens satanistiska orgier *Akiuji* och *Soul Reaver* är sättet den serietidningsinspirerade handlingen påverkar all action. Efter en batalj ploppar det upp dialogavsnitt där man konverserar de montruösa karaktärerna, något som ger spelet en rollspelskänsla. Man måste söka igenom tidigare insamlad information för att hitta alla ledtrådar som behövs för att kunna utrota alla de 120 förlorade själarna – ett uppdrag som kommer att ta upp till 70 timmar att utföra.

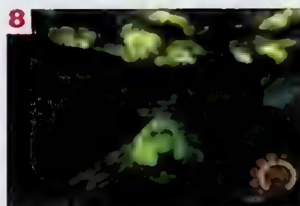
Trots att det fortfarande återstår en hel del för att det ska nå upp till *Soul Reavers* visuella klass, ser det redan ut som en väldigt bra blandning av den vanliga verkligheten och den bizarra, när de levandes värld drabbar samman med de dödas. Det här är ännu ett exempel på ett väldigt barnförbjudet spel. Så trevligt för oss.

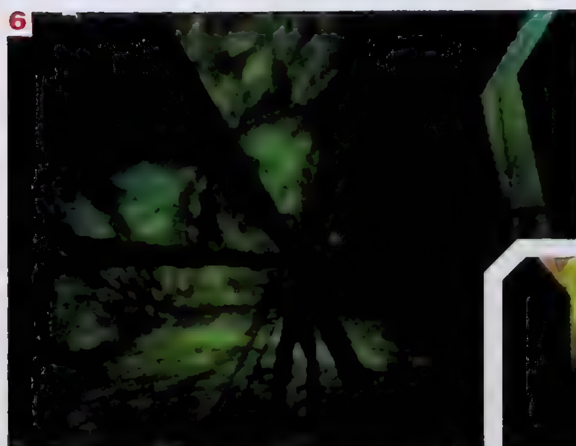
> EN VÄLDIGT BRA BLANDNING MELLAN DEN VANLIGA VERKLIGHETEN OCH DEN BIZARRA

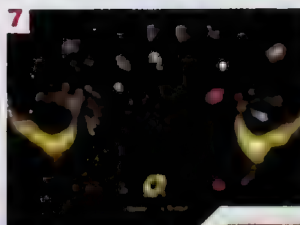


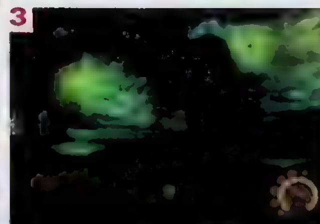




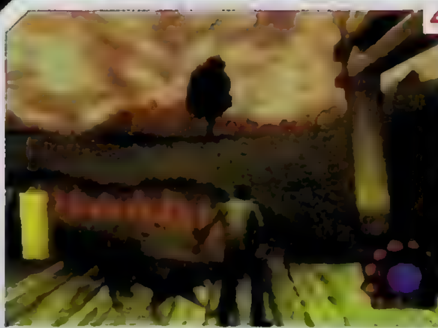












[1] Action i grottorna. [2] Nu ska alla minderåriga läsare blunda — här är det mycket blod. [3] Avsatser i en blodfylld sjö. [4] Det här är inte Lassie. Knäpp jycken. [5] Gå armgång längs det här repet. [6] En själ befrias — nu återstår bara 119... [7] Tuffa inventarier. [8] Kolla omgivningarna med hjälp av triangelknappen.



FÖRDELAR

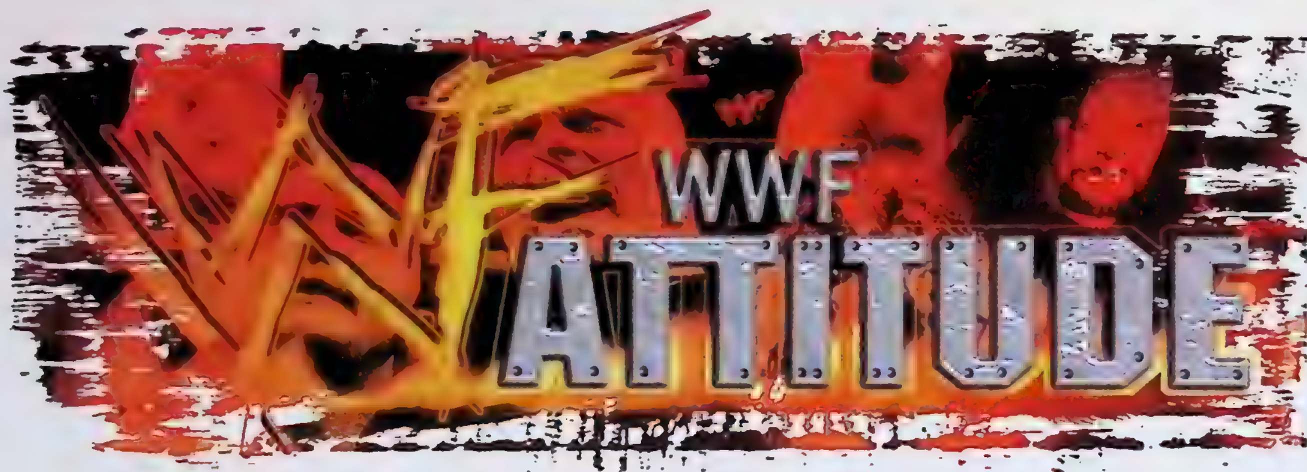
- Spänning och skräck.
- [illegible]
- [illegible]

NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]

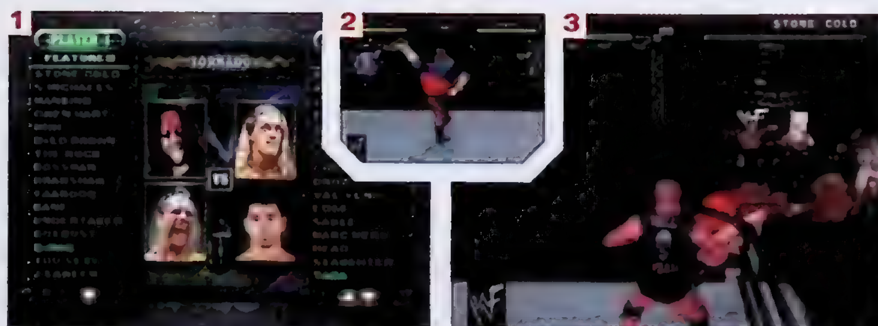
VÅRT STALLTIPS

[illegible]



Sedan de första människorna vandrade på jorden har män utmanat varandra för att se vem som är starkast. Män, reducerade till sina primitiva jag med bara musklernas råstyrka och nävarnas hårdhet, har i alla tider slagits om makt, om stolthet, eller helt enkelt bara för skojs skull. Med tiden har dessa primitiva aggressionsyttringar muterats med estetiska och underhållsmässiga värden för att till slut bli wrestling—påhittade slagsmål med män i slimmade trikåer.

Men vare sig man älskar eller hatar wrestling kan man inte förneka att fenomenet blivit otroligt populärt. De flesta av oss har någon kompis, eller åtminstone någon kompis lillebror som uppskattar de finare värdena hos ilskna grabbar i trikåer. Det finns till och med de uppnästa filosofer som hävdar att wrestling är fin kultur, jämförbar med de antika grekernas drama med sin förutbestämda utgång och maskerade skådespelare.

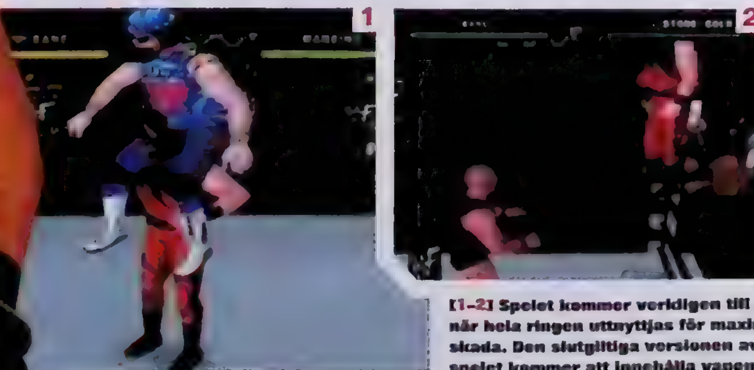


[1] Alla ansikten finns kärleksfullt återgivna... [2-3] ...för att du ska kunna bulta sönder dem.

Men för de flesta är wrestling bara patetiskt, och det är därför som dessa tv-spel sällan blir riktigt framgångsrika. Visserligen är det bara halva problemet, eftersom de flesta wrestlingspelen som släppts inte alls hållt måttet vad kvaliteten beträffar. Nu kommer dock Acclaim med ett *WWF Attitude*, ett spel som kan utmana samtliga konkurrenter om titeln "hyfsat wrestlingspel".

Precis som med riktig wrestling handlar det mesta om förberedelserna. I alla wrestlingspel som släppts hittills har det funnits mer än tillräckligt av valbara möjligheter och inställningar, men i *WWF Attitude* har man gått ett steg längre. *WWF Attitude* är verkligen ett äkta wrestlingspel. Här finns ett stort antal varianter av trikåglänsande drabbningar, som bland andra King of the Ring, Tag Team och Survivor Series, i vilken du kan påverka omständigheterna med mängder av regler och andra inställningar. Du kan till och med skapa din egen TV-sändning och leka kommentator hemma i TV-soffan. På sant wrestling-manér kan du i *WWF Attitu-*

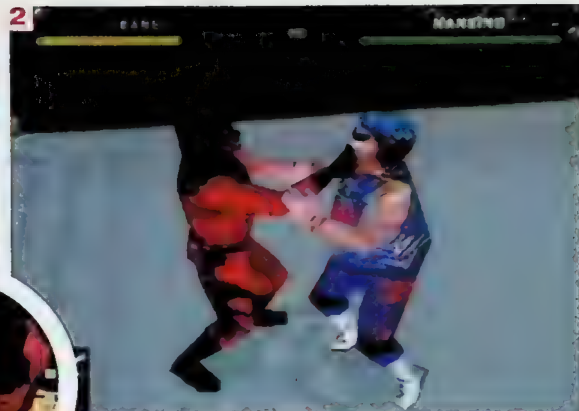




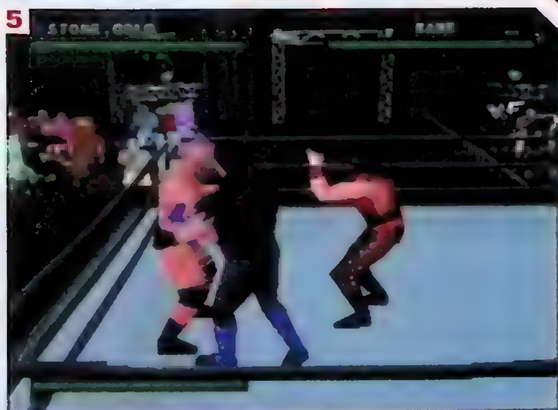
[1-2] Spelet kommer verkligen till liv när hela ringen utnyttjas för maximal skada. Den slutgiltiga versionen av spelet kommer att innehålla vapen.

■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE:	Iguana	■ SPELTYP:	Sport

1

2

4

3

5


[1–5] De otaliga valbara kombinationerna av brottare låter dig matcha mästare mot mästare, fläskberg mot fläskberg eller kvinna mot kvinna. Det går till och med att bjuda in till en förtjusande trekant.

de välja ut dina egna dröm-fighter, vraka mellan pikanta färgval och skapa spektakulära entréer för ditt TV-extravaganza.

Här finns även möjlighet att följa din favoritbrottares karriär. Under din ledning kan du ta honom från nybörjarmatcherna i House Events, där han får mäta sina krafter mot usla töntar som ändå aldrig kommer att bli något, till ärorika titelmatcher där segraren får bada i strålkastarljus och applådåskor från enorma publiker. De numera vanligt förekommande möjligheten att skapa egna brottare finns med även i det här spelet, här med ett nästan pinsamt stort antal valmöjligheter. En förbättring från det förra wrestlingspelet från Acclaim är att man nu även kan välja mellan över 400 olika benbrytande tekniker för att ens brottare ska bli elak på precis det sätt man vill.

Brist på valmöjligheter har dock aldrig varit något problem hos den här typen av spel, värre har det varit med spelbarheten. Wrestlingspel har aldrig varit roliga nog att locka spelare som vanligvis förströr sig med beat 'em up-klassiker som *Tekken* eller *Street Fighter*. Men trots att *WWF Attitude* knappast kan jämföras med renodlade beat 'em up-spel har man på Acclaim åtminstone gjort sitt bästa för att göra brottningsmatcherna underhållande. Alla tekniker ter sig lätta att genomföra och brutala nog att tillfredställa även de tuffaste av wrestling-entusiaster. Att platta till huvudet på en motståndare med en 28 tums TV må inte vara lika utmanande som att riva av en tio träffars kombo med Lei Wulong, men det är nog så roligt ändå.

Brottarna i *WWF Attitude* har animerats med motion capture-teknik och kommer förhoppningsvis att se fotografiskt realistiska ut. Om än på bekostnad av segt polygonflöde återstår dock att se, eftersom spelet för ögonblicket är något ryckigt. Jämfört med *WWF Warzone*, det förra wrestlingspelet från Acclaim, där matcherna kunde avgöras med en enda specialteknik är *WWF Attitude* mer varierat och här krävs det både strategisk och teknisk skicklighet för att vinna. De många greppen och deras respektive motgrepp gör *WWF Attitude* till en svettig muskeltango av högsta kvalitet. Dock har spelet tappat sitt aktualitetsvärde på grund av brottaren Owen Harts nyliga och tragiska bortgång.

> DE MÅNGA GREPPEN GÖR WWF ATTITUDE TILL EN SVETTIG MUSKELTANGO AV HÖGSTA KVALITET.

Detta är det sista *WWF*-spelet vi kommer att få se från Acclaim, eftersom licensen nu gått till THQ. Men som tur är verkar det samtidigt som att Acclaim sparat det bästa till sist. *WWF Attitude* kommer att innehålla allt en inbiten wrestling-fan kan tänkas vilja ha i ett TV-spel, och för skeptikerna kan detta vara ett bra tillfälle att ge denna underliga sport en chans. Wrestling är trots allt underhållning, och vi har ingen förståelse för de som tycker att dessa cirkusklädda neandertalares virvlande köttballett är annat än förträfflig.



○ FÖRDELAR

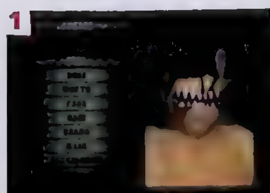
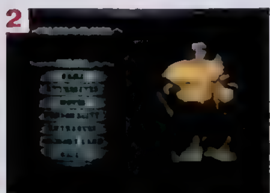
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

○ NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]

○ VÅRT STALLTIPS

[illegible]

1

2


[1 – 2] Precis som grabbarna i Army of Lovers inser dessa brottare att kläderna gör mannen!

FA PREMIER LEAGUE STARS

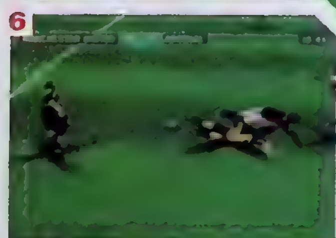
De gör skjuter läckert, badar bubbelbad fyllt med champagne och får ett ”za” eller ”o” adderat till sina förnamn. Ibland spelar de till och med boll...













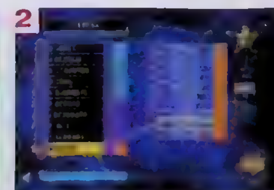
[1] Målgesterna är autentiska premier league-gester. [2] En raket. [3] Passa inte, dribbla bara! [4] Lurigt läge. [5] Hitta rätt vinkel för att skjuta ett mål. [6] Fäll parasiten.



Ett fotbollsspel har alltid fokuserat på de enskilda spelarnas skicklighet och i nykomlingen *FA Premier League Stars* så utvecklas den idén till att omfatta hela laget. Tanken är att genom att spela bra så kommer ditt lags spelare att tjäna stjärnor som kan bytas mot bättre egenskaper eller en möjlighet att köpa nya talanger från andra klubbar. Varje spelare beskrivs enligt tio kriterier—kontroll, smidighet, huvudspel, passningsspel, skott, styrka, snabbhet, uthållighet, storlek och tacklingsstyrka. Beroende på vilken position spelaren har så blir vissa egenskaper viktigare än andra. För en målvakt är sju eller åtta av tio i smidighet en nödvändighet medan en skottnivå på tre inte utgör något egentligt handikapp—en målspottare måste å sin sida ha minst åtta i snabbhet, skott och styrka för att kunna stänka in ett hattrick emellanåt. EA håller fortfarande på att finjustera stjärnsystemet så att man inte, mitt i säsongen, lyckas pumpa upp spelarna till övermänskliga nivåer i alla lagdelar, men det är en bra idé och det hjälper till för att urskilja spelet från *FIFA*-serien.

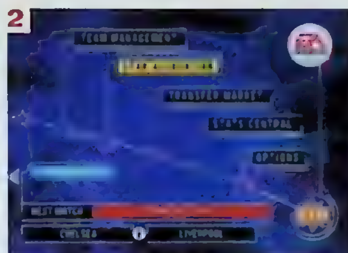
Inslaget med rusher och skicklighetsläge gör att varje match blir en häftig strid med stridande sprinterlopp och luriga accelerationer—individuella moment där geniet kan avgöra en hel match—snarare än ett väluppbyggt spelsystem. Håll L2 och R2 nedpressade så kan du utföra *FIFA*-serielika överdragningar, dragningar och





[1] Det där nätet är nära att brista. [2] Behöver du verkligen förbättra Michael Owens status? Jaså, men kör på då.

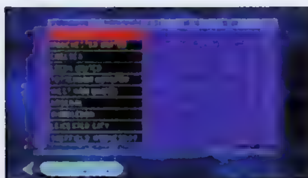
■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	In-house	■ SPELTYP:	Sport

1 
2 
3 

[1] Zooma in och se reprisen. [2–3] Använd stjärnorna du tjänar för att förbättra laget.

vändningar som förlöjligar din motståndares markeringsspelare om tajmningen är riktig. Det är ingår också att fläska sig fram genom försvarsboxen, komma i skottvinkel och ladda så pass att skottet smiter förbi målvakten.

Återigen så kommer stjärnegenskaperna att utgöra skillnaden. En vit energistapel visar din spelares skottstyrka, den röda farozonen visar



Kontrollera din ligaplacering. Du kommer att vilja göra bra ifrån dig i de europeiska cupspelen också.

när det är fara å färde och att du är på väg över din skicklighetsnivå och på väg att få en löjeväckande felträff.

Det är ännu tidigt i spelets historia men det finns en hel del som PlayStation Magasinet har satt upp på sin taktiktavla som kräver vår uppmärksamhet. I sin nuvarande form är *FA Premier League Stars* alldeles för enkelt (vi grejade en 6-1 seger över Manchester U utan att missa en pass) och ungefär som i *World Cup -98*, kan lite förståndigt rusande, en analog kontroll och krossbollar få dig att ösa in mål på mål. Det här är något som EA arbetar på att lösa, men det är oroande när de nya spelarna i *FIFA -99* kan ta upp spelet med i huvudsak samma kontroll och finna den enda spelaren som behövs för att vinna i princip på walkover. Och trots att man trycker på spelarnas individuella skicklighet så har passningsspelet blivit lidande och det är mycket svårare än det borde vara att finna valmöjligheter för medspelarna än det borde vara. Men trots dessa invändningar, med styrkan som premier league-licensen skänker, en stark arkadkänsla och supersnabb superjämn grafik så är det svårt att se hur EAs flygfärdiga stjärna ska kunna misslyckas.





O FÖRDELAR

- Du kan förbättra dina spelares färdigheter.
- Du kan spela som ett Premier League-lag.
- Många rörelser, många valmöjligheter.

O NACKDELAR

- [illegible]
- Passningsspelet behöver förbättras.
- Ännu inte lika bra som *FIFA -99*.

O VÅRT STALLTIPS

[illegible]

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Svartenbrandt bytte namn när han hamnade på kåken efter ett rån. Tänk om han hade haft en Honda när han skulle sätta sig i säkerhet...

Motorcykelracing är PlayStations motsvarighet till jungfrulig regnskog. I andra spelgenrer har det funnits mängder med kvalitetsspel som verkligen sopat banan med varandra, men på tvåhjulingarnas område har det i stort sätt varit orört, förutom ett par skabbiga motorcross-spel. *Castrol Honda SuperBike Racing* är det första seriösa racingspelet som försöker att lägga sig tillrätta på ett sätt som tilltalar våra känslor.

Att lägga sig tillrätta och luta sig är definitivt vad ett motorcykelspel ska handla om. Glöm all löjlig akrobatik från motorcrossbanan, vad du vill är att känna all aktion från när knät snuddar vid asfalten, i tvära kurvor på 150 grader i 150 mph. Om du spelar med analog kontroll så svarar bågen på skärmen med en liten extra lutning åt vänster när du vickar ditåt, det är livligt utan att vara för livat. Din förare lutar sig, bågen följer, friktionen bränner gummi – på detta sätt är det är det vad man kan förvänta sig. I "rookie"-läge ska

VAD DU VILL ÄR ATT KÄNNA ALL AKTION FRÅN NÄR KNÄT SNUDDAR VID ASFALTEN, I TVÄRA KURVOR PÅ 150 GRADER I 150 MPH.













[1] Kolla reprisen och se hur du hamnar efter fältet. [2] En skaplig valmöjlighet – delad skärm. [3] Den roliga delen. Luta i en kurva. [4] Cockpit. [5] Var uppmärksam på den gula pilen. [6] Dyster.













[1] Bekymmer kommer upp på den delade skärmen. [2] Hur fort? Kolla mätaren. [3] Kolla in hjälmgubben framför dig. [4] Sexig repris. [5] Var uppmärksam. [6] Var är mina mörkerbrillor?

DET FINNS BONUS ATT HÄMTA, TILL EXEMPEL MÖJLIGHETEN ATT KÖRA MOTEGIS TESTTÄVLINGAR.

det inte vara några bekymmer att skära genom fältet. Men höj svårighetsnivån till amatör och sätt på skada och du kommer att köra av, skada bågen och lalla runt på sista plats nästan med en gång. Vi talar i och för sig inte om någon formel 1-simulator här men om du vill vinna turneringen så kräver *Castrol Honda SuperBike Racing* att du jobbar för att lyckas.

Vad sägs om lite statistik? Det finns upp till 23 artificiella intelligenser som rivaliserande ryttare som kan tävla mot dig samtidigt i ett lopp – vilket verkligen utgör ett rejäl utmaning för optimisten som är nyfiken på att försöka ta sig till "primo positione". Det är riktiga Hondahojjar eftersom spelet har officiell licens. Med 14 olika banor att köra på, finns det potential för allvarliga scenerier med avåkningar också. Några representerar banor som är byggda för ändamålet, medan andra är någonting snarare för läder- och gummiknuttar i vanliga statsmiljöer, som endast är hjälpligt rensade på skolungdomar och luffare. För de med motoroljeindränkta fingrar går det bra att justera springaren, men hela tiden finns mekanikerna från Castrol Honda-laget tillgängliga och kan ge råd.

Precis som man kunde ha anat finns ett tvåspelarläge med horisontellt eller vertikalt delad skärm – lite extra lull-lull.

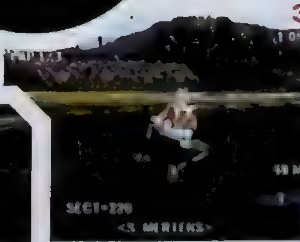
Det finns bonus att hämta, till exempel möjligheten att köra Motegis testtävlingar.

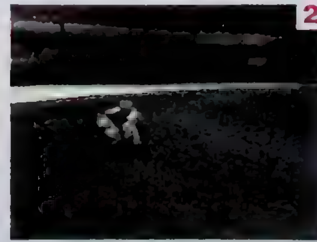
Hursomhelst, "det är väl inte precis *Gran Turismo* på två hjul, eller?" kunde vara en oskyldig bisittares kommentar efter en liten tjuvtitt på spelet. Det kanske ser känsligt och bra ut när bågarna står stilla men så snart du börjar köra så blir *Castrol Honda SuperBike Racing* fult. Det huvudsakliga bekymret är den tröga bildrutehastigheten. Scenarierna hoppar fånigt runt i förgrunden och kämpar runt i kurvorna, medan cyklarna tappar sina skuggor när de kör under broar. För tillfället är *Castrol Honda SuperBike Racing* en grafisk besvikelse och det skänker inget fartfyllt rus, vilket sänker betyget.

Men vad ska man då hitta på om man vill ha lite tvåhjulig action? Det löjligt luftburna *Moto Racer 2*? Det råa-som-Spice-Geri-Halliwell *Road Rash 3D*? Vi kan bara hoppas att *Castrol Honda SuperBike Racing* ska kunna kännas som ett respektabelt alternativ.













[1] Vänta på rätt ljus... Stampa på gasen! [2] Bra jobbat. Det här är reprisen. Jag kan inte se rakstråckan. [3] Kontrollera dina sektorer. [4] Det här är utsikten från åskådarplats. [5] Se till att komma iväg snabbt.



FÖRDELAR

- Upp till 23 rivaliserande ryttare.
- Riktiga Honda motorcyklar.
- 14 banor att köra på.

NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

■ UTGIVARE:	Cyro Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	IQ Media
■ UTVECKLARE:	Cyro Interactive	■ SPELTYP:	Spökjakt

Guardian of Darkness

"There's something strange/In the neighbourhood/Who ya gonna call?"
En mystisk munk som heter Ekna...

Medan många spelutgivare nöjer sig med att ge ut en massa likartade spel, satsar Cryo Interactive på konstiga, originella och, ärligt talat, direkt otrendiga spel. *Guardian of Darkness* är ett typexempel på detta.

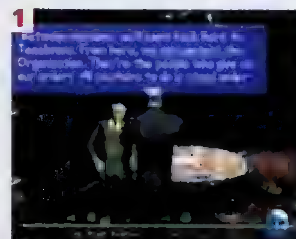
Spelet innehåller ett helt fotbollslag spöken och gastar, och man spelar som en kille som anlitats av en organisation kallad, öh, Organisationen för att rensa upp bland nämnda spöken. Man är alltså The Guardian – en stenhård munk som har tillgång till en massa imponerande besvärjelser vilka gör att han kan kasta eldklot, försätta sig i djup trans, och så vidare.

Guardian of Darkness' 3D-nivåer består av labyrintliknande rum vilka man måste ta sig igenom på jakt efter föremål och ledtrådar som hjälper en att utplåna varelserna från den andra sidan. Det första uppdraget går ut på att återställa lugnet i ett museum där föremålen svävar omkring och väggarna är täckta av muterade klängrankor. Bland övriga miljöer finner vi en spritfabrik och en herrgård. Låter helt okej i våra öron...

Trots att bilderna ur spelet låter påskina att det är ett action/äventyrsspel i stil med *Tomb Raider*, är det närmast att jämföra med de 8-bitarsspel du spelade för över ett decennium sedan, i vilka man gick runt i hemsökta hus och placerade speciella föremål på rätt ställen för att kunna gå vidare. Förvisso är inte det här ett spel med höga hastigheter och som kräver snabba fingrar, men det rör sig framåt på ett skönt och ledigt sätt. För närvarande dras dock helhetsintrycket ner av långa laddningstider mellan rummen.

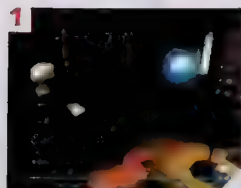
Det återstår en hel del att finjustera, inklusive kameravinklarna och att få besvärjelserna och karaktärernas rörelser att se bättre ut. Själva spelbarheten ska också ses över, just nu är det lite trögt.

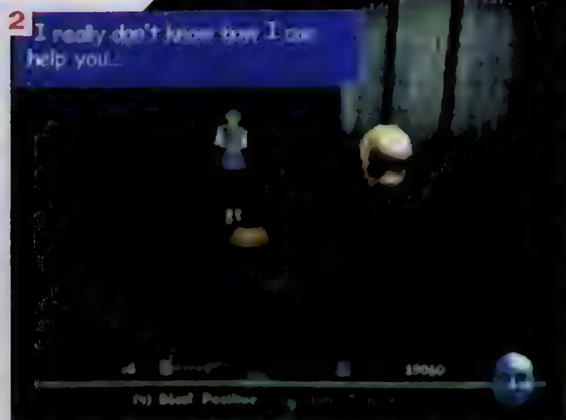
Ett annat problem är att spelet inte är vidare stort och har få nivåer – i skrivande stund finns det bara tio stycken. Men de spelare som inte vill röja järnet utan föredrar att tänka lugnt och metodiskt jag nog ta *Guardian of Darkness* till sig. 

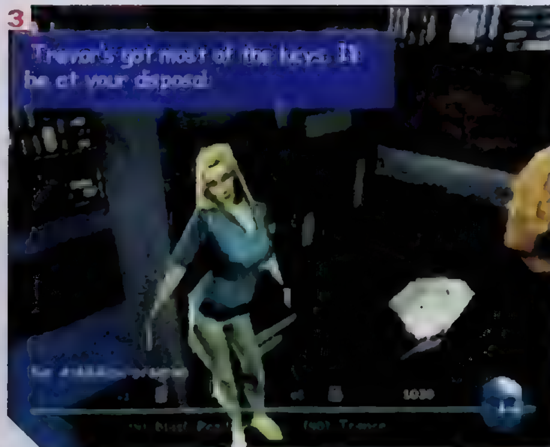




[1] Order utdelas. [2] Skjut inredningsarkitekten.







[1] Din karaktär har massor av häftiga besvärjelser. [2–3] Bästa sättet att få ledtrådar på är att prata med andra karaktärer.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR
- Definitivt originellt.
- De många besvärjelserna.
- Kuslig stämning.

NACKDELAR
- Alldeles för få nivåer.
- Långsamt
- Halvtaskig grafik.

VÅRT STALLTIPS

Guardian of Darkness är en udda fågel – [illegible]

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Psygnosis ■ SPELTYP: Äventyr/plattform



Kingsley

Ännu ett rovdjur genomgår förvandlingen till gullig polygonpajas.
Men är Kingsley listig som den räv han är, eller har han bara en fin svans?

Kingsley har varit på gång i evigheter, men har ständigt stött på patrull. Kalabaliken på Psygnosis gjorde att det var högst osäkert om en rad speltitlar, däribland *Kingsley*, skulle komma ut överhuvudtaget, men nu när spelet nästan är färdigt har Sony axlat utgivarmanteln. Psygnosis rykte som kompetenta äventyrsmakare är väl inte det bästa, åtminstone inte på sistone. Vem minns inte det vidrigt dåliga *Rascal* med en rysning? Brr. Rena fuskverket.

Som tur är ser inte *Kingsley* ut att bli lika knussligt när det gäller spelbarheten. Han är en räv. Han har visserligen ett korkat namn, men det kan vi förlåta honom. Intrigen ser ut så här: en ondskefull gnagare till trollkarl, Bad Custard (dålig vaniljsås, vilket namn!) har lagt tassarna på den magiska lunta som rätteligen tillhör drottningen av Fruktlandet. Med hjälp av den tänker det illistiga kräket ställa till ofog. Han har gett sig nitton på att kasta besvärjelser på kungadömets redbara riddare och förvandla dem till förtappade riddare. Den föräldralöse rävungen *Kingsley* (snyft) vill bli riddare. För att bli dubbad måste han se till att Vaniljsåsen får stå till svars för sina handlingar. Vad som följer är ett äventyrligt och stojigt plattformsspel som utspelas i de olika byarna i Fruktlandet.







[1] Parera först med skölden och attackera sen med dolken. [2] Det regnar faktiskt även i videospelens värld. [3] Världens läskigaste värdshus.





[1] Vinn över folk på din sida.
[2] Vår vän räven.

Vad själva spelsättet och handlingen beträffar så liknar den *Crash*, *Croc* och *Spyro*. Skillnaden är att tempot är lite mer avspänt. Det betyder inte att *Kingsley* är långsamt och händelsefattigt, bara lite mindre frenetiskt. Att styra räven är dock inte det lättaste. Man måste konstant styra sin analoga joystick (eller styrkorset) i den riktning man vill att *Kingsley* ska gå, vilket varken är bekvämt eller praktiskt. Detta är speciellt struligt när man ska fäktas med skurkar. Ofta råkar man direkt illa ut för att man inte klarar av att använda dolken rätt när man ska sticka ned en fuling. Trots att spelet lämnar en del övrigt att önska på den punkten finns det mycket som är tilltalande i *Kingsley*.

I inledningen får man först möta sina huvudmotståndare innan man lär sig använda de vapen som en aspirerande riddare måste behärska. Man får även lektioner i hur man ska försvara sig. Visuellt är spelet överdådigt, med förträffligt utförda omgivningar kring olika teman. Känslan av atmosfär är ständigt närvarande, vare sig man smyger genom djungeln eller gör krumsprång på en piratö.

Å andra sidan lär det inte bli någon promenadseger att ta sig igenom spelet. Det finns ett fruktansvärt irriterande ställe tidigt i spelet, där man lätt blir krossad av rullande tunnor eftersom kontrollerna är allt annat än perfekta. Det är inte lätt. Frånsett den viktiga detaljen måste det erkännas att räven *Kingsley* har utstrålning. Han är sympatisk och charmig och hans äventyr är något som säkert många vill uppleva.



O FÖRDELAR

- [illegible]
- Mycket snyggt.
- [illegible]

O NACKDELAR

- Frustrerande kontroller.
- [illegible]
- Inte lika fyndigt som *Ape Escape*.

O VÅRT STALLTIPS

[illegible]

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	349	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
A/V Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	150	50
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	350	150
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	350	150
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	449	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Croc 2	429	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75

Croc 2 – 449:- – PlayStation

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Croc 2	449	400	175
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50

Premier League Stars – 429:- – EA Sports – PlayStation

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost In the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast In the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	200	75
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet I Förb..	449	400	175
King of Fighters '96	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125

Soul Reaver – 449:- – PlayStation

Spel	Nytt	Beg.	Vi köper
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår webside: www.spelia.se Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på nästa sida..

..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under Vi köper. Nu betalar vi 20% mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 262,50:- i inbyte för Tekken 3 ...175 +50% = 262,50. Byter du mot något nytt eller spel till annat system betalar vi 20% mer dvs. 175 +20% = 210

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reserver om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg.

Skicka dina spel till: SPELIA Box 190 20 104 32 Stockholm

Obs! om du byter in för mer än du köper får du inte 20% mer på resterande.

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken Vi köper.

Dra av 25:- per saknad del.

Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 106:-/paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller till den 21 September.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig

Att tänka på när du köper, byter & säljer hos SPELIA per postorder.

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

..eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11⁰⁰-18⁰⁰
Lördag 11⁰⁰-15⁰⁰
Söndag stängt
Tel 08 - 150 500

Söndags öppet
Storforsplan 42
Farsta Centrum
NY BUTIK
Mån-Fre 10⁰⁰-19⁰⁰
Lördag 10⁰⁰-16⁰⁰
Söndag 12⁰⁰-16⁰⁰
Tel 08 - 938 500

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 manaders garanti 299:-

Verkstad
Valhallavägen 22
Tekniska Högskolan
Tel 08 - 150 500

NINTENDO

Besök SPELIA's nya multimediapalats 200 m² med spel i alla format...





PC

FarstaCentrum





v g se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

	Nytt	Beg.	Vi köper
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone '98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	449	400	175
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Qualerback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150

	Nytt	Beg.	Vi köper
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Player Manager '98-'99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	100	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	350	150
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	429	350	150
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125

	Nytt	Beg.	Vi köper
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	449	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50

	Nytt	Beg.	Vi köper
Sledstorm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50



	Nytt	Beg.	Vi köper
Star Wars Episode 1	449	400	175
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150

	Nytt	Beg.	Vi köper
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	350	150
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175

	Nytt	Beg.	Vi köper
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Nu över 100.000 besökare

Besök www.spelia.se

Här finner du senaste nyheterna, tävlingar, auktioner & releaser.

*Priset gäller vid köp av ett ... spel ... ur SPELIA's sortiment

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-

Vi Säljer : 900:-

1195 :-*

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, demo-cd & 1 års garanti

TILLBEHÖR

	nytt	beg	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arcad Joystick (Ascii)	599	450	150
Arcad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50

	nytt	beg	vi köper
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll (Ascii)	399	200	50
Handkontroll, NegCon	499	350	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Link-up kabel, orginal	249	200	50
Minneskort, 15 block	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, 240 block	399	300	125

	nytt	beg	vi köper
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, orginal	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	50
PAL Booster, 2-konvert.	349	250	100
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-con 45	399	300	100
Pistol (Konami)	349	250	100
Pistol, Pred.Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150

	nytt	beg	vi köper
Pistol [illegible]	[illegible]	[illegible]	150
Ratt, [illegible]	[illegible]	[illegible]	350
Ratt [illegible] (Mad C.)an.	[illegible]	[illegible]	200
Ratt [illegible] (MadC.)an./Vig.	799	[illegible]	250
Ratt, Mad Top Drive	[illegible]	[illegible]	300
RGB-scart kabel	[illegible]	[illegible]	50
RGB-scart kabel, orig.l	[illegible]	[illegible]	50
Scart [illegible]	49	20	5
The Glove	[illegible]	[illegible]	150
Väska, hård	249	[illegible]	50
Väska, mjuk	149	100	50
X-plorer	349	250	100

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	Pris
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
Reservspel / produkt		

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och klistra kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot.
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

P M 8-99

Rysartävling

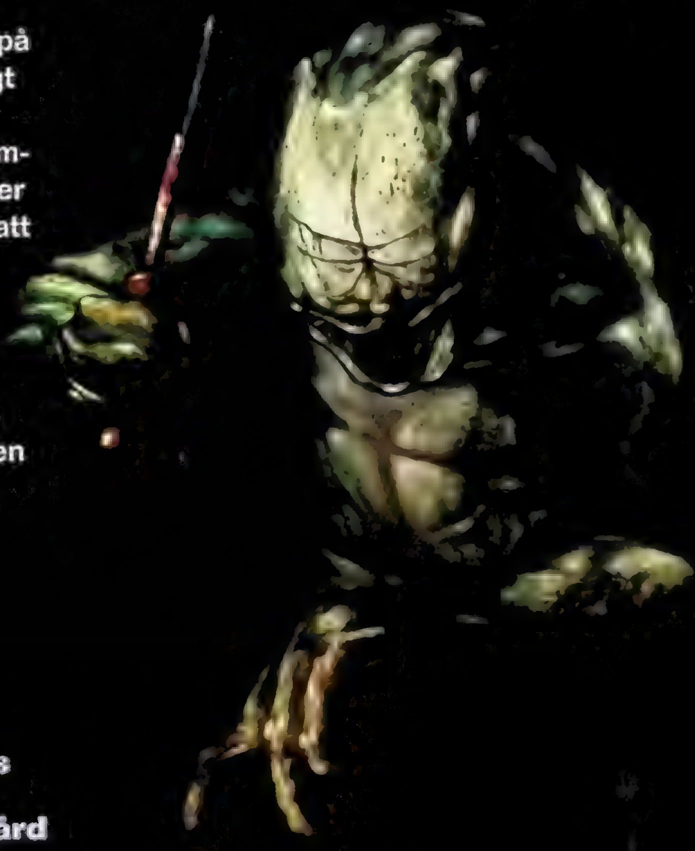
Vinn *Silent Hill* och den officiella spelguiden!

Tillhör du den räddhågsna typen som hoppar högt vid en oväntad knackning på dörren? Tycker du att det är obehagligt att gå ensam hem genom parken en sen kväll? Brukar du drömma mardrömmar om helveteshundarna som gömmer sig i garderoben och zombien som bosatt sig under din säng?

Då är den här tävlingen ingenting för dig!

I samarbete med Egmont Games ger vi dig nämligen nu chansen att vinna ett alldeles eget exemplar av Konamis *Silent Hill* och dessutom den mycket påkostade officiella spelguiden. Tio guider ligger i potten och förstapristagaren får både guideboken och spelet.

För att kunna delta måste du först lista ut svaret på frågan nedan.



Handlingen i *Silent Hill* utspelar sig på en plats med samma namn. Men vad är det för ett ställe egentligen?

1 – Ett sjukhus

2 – En kyrkogård

3 – En spökstad

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712–110 50 (4:55 kr per minut)

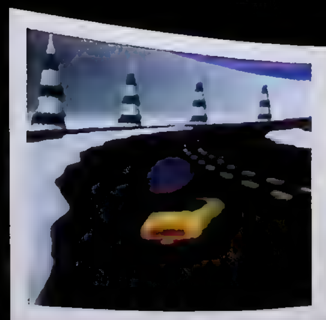
Svara du rätt får du ytterligare tre spelfrågor, och svarar du rätt även på dem har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

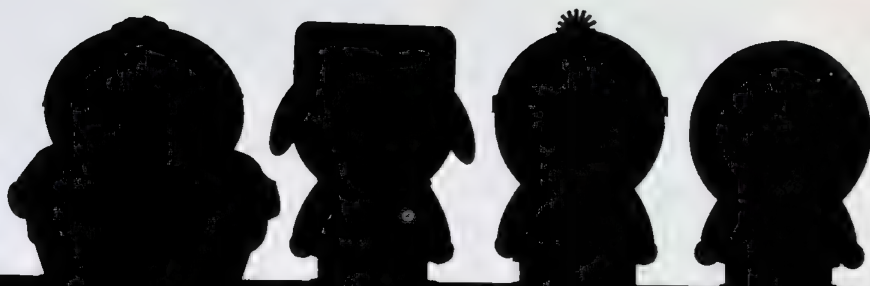
Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00

S$UTH PARK:

Tror du inte på det? Du är inte ensam. Med det minst sagt tvivelaktiga artistiska värdet på den strida ström av *South Park*-prylar som affärerna är nedsölade med i åtanke, snackade PlayStation Magasinet med grabbarna bakom spelen för att få reda på vad som är det verkliga skälet till att ge ut en trio *South Park*-spel till PlayStation.







£ÄTTFÖRTJÄNTA $TÅLAR

Kenny är död. Inte på grund av att han har blivit pestsmittad av några utomjordingar, eller inte ens för att han har blivit utsatt för en satanisk förbannelse. Nej, han är helt enkelt död för att inte ens världens mest vattentäta anorak kunde hindra honom från att drunkna i den aldrig sinande strömmen med *South Park*-prylar som säljs överallt.

South Park brukade vara den coolaste animerade serien på den här sidan *King Of The Hill*. *South Park* citerades, videofilmer byttes och de fanns mängder med filmklip att ladda ner från miljontals med hemsidor. *South Park* var genuin kult.

Och nu? Nu har det gått från att vara "underground"-kultur till att ligga överst på ytlagret, och det som en gång var kult är numer en gyllene kalv som har reducerats till att ligga i diverse skyltfönster i form av nyckelringar, klistermärken, mjukisdjur, kaffekoppar, toalettpapper, t-shirtar och allt möjligt annat som man kan skriva den ododliga frasen "Omigod! They killed Kenny!" på.

Är det hårt uttryckt? Möjligt! Internet är fortfarande översållat med Cartman-sidor och snorungar runtom i världen skriker fortfarande "BITCH!" till varandra, men sanningen att säga, är *South Park* i rullning i hög fart förbi sitt bäst-före-datum till *Simpsons* och alla andra serier förbannade av pryl-försäljning. Och PlayStation Magasinets åsikt? För närvarande står vi med benen i båda riktningarna i denna fråga. Å ena sidan anser några på redaktionen att det hela är ett litet oskyldigt skämt. För visso inte lika bra som *Simpsons*, men harmlöst skojigt på ett något idiotsikt sätt. Å andra sidan anser en del av oss, att om du vill höra snorungar skrika och svära behöver du bara gå ut på gatan och gå några kvarter en vanlig lördagseftermiddag.





Gränsöverskridande komik eller inte? Om den här typen av pryl-försäljning fortsätter... äh! Vem bryr sig egentligen?

I PlayStation-världen håller Acclaim som bäst på med att släppa tre spel baserade på *South Park*. Dessa är: *South Park*, *Chef's Luv Schack* och *South Park Rally*. Är varje nytt spel värt alla pengar? Eller är det bara en del till av onödiga *South Park*-prylar att lägga på hög, som du senare kommer låta sopgubben ta med i sin bil?

Vi börjar med en lätt fråga: Vems var egentligen idén att ge ut en *South Park*-trilogi till PlayStation. Acclaims? Comedy Centrals? eller kanske (hemska tanke) Parker och Stones idé?

"Så här ligger det till" börjar Darrin Stubbington, vice vd på Acclaim. "Det hela var egentligen ett samarbete mellan kloka människor. Det kanske låter lite glassigt, men det var faktiskt bra för hela projektet. Comedy Central och Matt och Trey hade en del jättebra idéer..."

Angående medias hårda inställning till följd av *South Park*... är spelen en del av detta?

"För tillfället känns det hela väldigt bra", säger Stubbington. "Cartman är en bit frisk luft som stinker i världen, vilket måste ses som något gott".

Men hur mycket hade upphovsmännen, Trey Parker och Matt Stone, att säga till om i speltillverkningen? Inget alls? Är det bara en simpel film-licens?

"De tillförde en hel del igenom hela tillverkningsprocessen. Jag skulle vilja säga att de har haft ett makalöst intresse i alla tre projekten", säger Stubbington entusiastiskt. "Det känns fräscht, och samtidigt blir spelen officiellt godkända av *South Parks* upphovsman."

Okej! Berätta lite om spelen. Vad är planerna? Var vill du börja?

"Hmmm", myser Stubbington. "Jag kan ju alltid börja med shoot 'em up-spelet." ▸



[1] Bensinmacken ser ut som ett schysst mål för en snöboll. [2] En RV med samma hypnotiska kraft som Paul McKenna. [3] Sikta och skjut! [4] Stackars liten!

Episod 1:

"*Doom with A View*". Här snackar vi om förstapersons-skjutande *South Park*.

"*South Park the Game* utspelar sig under en apokalyptisk tidsera här på jorden. När den stora kometen är på väg mot South Park, Colorado", avslöjar Darrin Stubbington. "Och plötsligt börjar alla möjliga underliga saker att hända."

Underliga saker?

"Som att Cartmans mamma blir kidnappad av utomjordingar. Och som att vilda kalkoner löper amok på gatorna."

Och vad betyder det här?

"Vad det betyder? Det betyder att du behöver en prutt-docka, en ko-avskjutare och andra coola vapen för att stoppa hela galenskapen".

I och med detta drar PlayStationMagasinet slutsatsen att man behöver skjutvapen. Så vad är influenserna bakom detta spel? *Doom*? *Quake*?

"Kurragömma, burken och, hmmm, sparka barn..."

Hmmm... och baserat på dessa influenser... vilka typer av vapen får vi då användning av?

"Ja, som sagt har vi då pruttdockan, den levande prickskytts-kycklingen..." börjar Darrin. "Och så har vi min favorit", skriker Doug Yellin, som producerar ett av de andra *South Park*-spelen. "Ko-avfyraren" "Ja, och glöm för all del inte snöbollarna", påminner Darrin. "Snöbollar med piss i också", tillägger Doug.

PlayStationMagasinets utsände börjar få känslan av att det är Beavis och Butt-Head som intervjuas.

Vi kan väl anta att hela rollistan blir involverade i att rädda staden?

"Självklart. Kyle, Stan, Cartman, Kenny, Wendy, Mephisto, Big Gay Al, Mr Garrison, Mr Hat, Terrance och Philip och många många fler kommer att vara med", säger Darrin. "Jag kan även avslöja att Mr Hankey the Christmas Poo är med, och honom får spelaren användning för på ett mycket speciellt sätt. Han sprider gärna sitt budskap i snön..."

Så charmerande. I många andra spel är manisk förstörelse och ond bråd död en del av innehållet. Så hur många olika sätt finns det att ta kål på Kenny i spelet?

"Din idiot! Varför skulle någon vilja göra något så elakt!" skriker Doug.

Vi går raskt över till nästa fråga. Vad kommer spelarna tycka är de roligaste inslagen i *South Park*?

Darrin gör en liten konstpaus innan han svarar.

"Hoppas att det inte låter konstigt, men det absolut bästa är att vara på den mottagande sidan av en perfekt avfryad ko."

Det låter väl inte allt för konstigt.

"Det är när ditt huvud hamnar mitt i ett koarsle..."

Konstigt... nej. Oortodoxt kanske är ett bättre sätt att uttrycka saken.

Finns det något annat trevligt som särskiljer spelet från andra ordinära shoot 'em up-spel?

"Nja... multiplayer sparka-barnet-upplevelsen är nog rätt unik", myser Doug. "Det är ju också ett 3D-multiplayer-skjutar-spel med barn, pratande exkrementer, kalkoner, bebisar och mängder med kossor. Så vi tycker nog att det är rätt unikt."

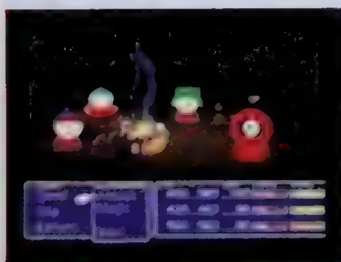
"Det är väldigt unikt, tror jag", instämmer Doug. "Superbt multiplayer, rövsparkande superkul..."

Hmmm... nästa...

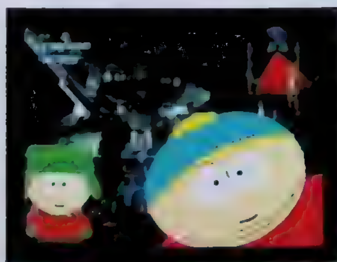


SKULLE DET INTE VARA BALLT OM...

...snorungarna från South Park var med i en helvetes massa tv-spel som de inte borde vara med i?



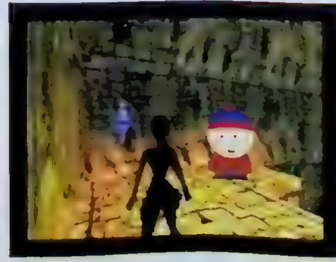
ANTAG ATT: ***Final Fantasy VII*** **korsades med** ***South Park***
NAMN: ***Sepiroth?*** **Vad är det för jäkla namn?**
HANDLING: **Cartman och Kenny upptäcker att de har separerats sedan födseln.**
TROLIGHET ATT DET TILLVERKAS: **Alldeles för komplext och filosofiskt.**



ANTAG ATT: ***Metal Gear Solid*** **korsades med** ***South Park.***
NAMN: ***Metal Gear's Christmas Solid.***
HANDLING: **Snake springer in i Mr Hankey, och det blir slagsmål...**
TROLIGHET ATT DET TILLVERKAS: **Rörigt... bra spel för högsäsongen.**



ANTAG ATT: ***Tekken*** **korsades med** ***South Park.***
NAMN: ***Tickle*** **(Kittling!). Det låter ju lite som** ***Tekken*** **i alla fall. Usch!**
HANDLING: **Grabbarna tar tag i varandra i grekisk olympisk brottarstil. Förste att fisa är torsk.**
TROLIGHET ATT DET TILLVERKAS: **Allvarligt talat. Vad tror ni?**



ANTAG ATT: ***Tomb Raider*** **korsades med** ***South Park.***
NAMN: ***Ass Raider.*** **Märkte ni skillnaden?**
HANDLING: **Nu går vi på skattjakt.**
TROLIGHET ATT DET TILLVERKAS: **Går aldrig på grund av upphovsrätter. Kenny gillar kvinnokläder, dock.**

I BEGYNNELSEN...

Hur en enkel jul-hälsning ledde till en värld med tokigheter... här är historien om Matt och Trey.

Trey Parker och Matt Stone träffades över en snabb lunch på University of Boulder, Colorado. Medan de fllesta studenterna bjö sina nya vänner på bärs med snacks brukade Parker hålla hov iförd förkläde och kockmössa, till sina samlade vänner. Oundvikligt började Stone att gilla den här nya bekantskapen.

Snart började de med fiilmtillverning – Parker, en musikstudent och Stone, som nyligen hade tagit examen i fiilm. Medan deras studentvänner va inne på att göra egna fiilmer i san Scorsese-anda, så bestämde sig Stone och Parker för att göra den Python-inspirerade *Cannibal: The Musical*. Ett frö var sått...

Efter studierna fllyttade Parker oc Stone till Hollywood, och försökte pracka på alla möjliga fiilmbolag sin idéer. En av dessa idéer var en viss animerad serie. Vad som senare hände är en legendarisk historia.

En chef på Fox, som heter Brian Graden, hade sett lite av deras produkter och bad dem att göra ett animerat julkort som han skulle skicka till alla sina Hollywood-polare. Stone och Parker gjorde den animerade kortfiimen *The Spirit Of Christmas* där Jesus och Jultomten stångades som brunstiga tjurar.

I Julens sanna anda blev den besynnerliga lilla fiilmen en succé oc hamnade slutligen i miljontals med internet-servrar. Den plockades omedelbart upp av Comedy Channel, och en serie startades och resten är... äh, det räcker väl med att säga att en biofiil ligger och lurar i horisonten...



Episod 2:

"*Chef's Luv Schack*". Här stöter PlayStation Magasinet på Isaac Hayes för ett parti Trivial Pursuit och en rond *Asteroids*...

Chef's Luv Schack är det andra spelet i trilogin. Vad handlar det om?

"Upp till fyra spelare kan delta i roligheterna, och spela som Eric, Kyle, Stan eller Kenny" berättar Jules Whatsham, som har producerat spelet. "Det börjar med att alla deltagare får gå en trivia-rond. Chef ställer en hoper med korkade frågor som antingen har att göra med *South Park*-kunnande eller annat *South Park*-relaterat material, som vilken skådis som har agerat i serien någon gång och så vidare.

En drös frågor om *South Park*, alltså?

"I slutet av varje trivia-rond," säger Darrin och ignorerar oss på ett artigt sätt, "så kastas alla deltagare in i ett spel, där man måste kriga för att få mycket poäng. Här dyker det upp diverse klassiska mini-spel. Man hittar dessutom en del speciella överraskningar, som exempelvis Pressure Round och Wheel of Fortuitousness."

Vad går spelet egentligen ut på?

"Så här är det", säger Jules. "Du väljer antal ronder du vill spela – två, fyra eller åtta etcetera – och varje rond innehåller fyra trivia-frågor och ett mini-spel, som alla spelar simultant vid slutet av ronden. Den spelare som har fllest poän i slutet av tävlingen vinner. Jag antar att det enda sätt att säga att man har klarat hela spelet är genom att spela samtliga mini-spel och vinna dem, samt att besvara alla trivia-frågor korrekt. Det fiinn över tusen frågor."

Mini-spel? Handlar det här om någon form av retro-våg?

"Nja...", Darrin tvekar inför svaret. "Jo, på sätt och vis. *Chef's Luv Schack* kommer att innehålla en del spel som påminner en hel del om gamla arkadklassiker. I *Asses In Space* till exempel, gestaltar man Terrance och Philip och skjuter på Ass-teroids, vilket resulterar i en hoper roliga fiis-ljud."

Vilket klassiskt spel är det baserat på?

"Hmmm... *Asteroids*... tror jag..."

"*Beefcake* är en annan av mina favoriter", fortsätter Darrin. "Och så förstås *Whack-A-Zombie-Pet* och *Eat this*."

Hur många mini-spel har ni klämt in i spelet?

"Någonstans mellan 21 och 24 stycken för tillfället", säger Jules. "Vi vill verkligen ha med så många som det får plats, så vi får se hur många det blir."

Kommer det att bli fullversioner eller bara små smakbitar?

"Samtliga spel är i fullversioner, med olika metoder för att få dem att hålla i mellan 30 sekunder och några minuter vardera", fortsätter Jules. "Vi räknade ut att det skulle göra spelet snabbt.

Och Mr Isaac Hayes själv. Kommer han att vara med i spelet?

"Om han agerar i spelet? Han är i toppform! Självklart är Chef en sexig konfrecier genom hela spelet, så man kan lugnt räkna med hans sexiga anspelningar hela spelet igenom."

Det låter ju mysigt. Vad är då priset om man går som segrare igenom hela *Chef's Luv Schack*?

"Du får hoppa upp och ner i pur glädje..."

Hmmm... jaha... nu är det nog dags för oss på PlayStationMagazinet att kolla in *South Park Rally*...

2



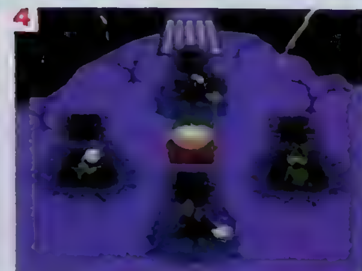
1



3



4



[1] Det här måste vara ass-teroids, alltså... riktigt trevligt. [2] Bråka inte med kaktuskvinnorna. De sticker ut dina ögon. [3] Yla mot månen eller skratta åt grabben... [4] Jag spottar på era husdjurs gravar.

Episod 3:

"*Mario Kart(man)*". Vi diskuterar de fina nyanserna i *South Park Rally*.

Första frågan först. På vilket sätt kommer *South Park Rally* att skilja sig från andra racing-spel?

"Ett av de viktigaste momenten i rally-spel brukar ju vara att hålla sig ifrån sina motståndare, eller hur" säger Doug, som plötsligt har blivit alldeles allvarlig. Kan bero på att det är han som har producerat det här spelet. "Men vi kände att i *South Park Rally*, speciellt i multispelarvarianten, var vi tvungna att skapa händelser som förde spelarna tillsammans. Tanken var att det skulle bli interaktivt, precis som *South Park*-serien i sig är en interaktiv underhållning med ungarna. Så till de vanliga racer-prylarna lade vi till ett dussintal andra spelidéer, där spelarna kan mäta sina krafter mot varandra.

En idé som for tillfället ligger på ritbordet är att man ska skydda kycklingar från Chicken Lover."

Precis som i episoden i tv-serien, eller?

"Exakt! Den som räddar ett visst antal kycklingar vinner. Men, och det här är kruxet, om man krockar med en annan deltagare så kan du förlora dina räddade kycklingar, så man tävlar på mer än ett sätt mot sina motståndare."

Schysst!

"Det kommer att bli helballt", säger Darren och nystar upp tråden. "Vi har ett halvdussin banor planerade redan, som alla är baserade på olika episoder från serien. Allt från staden till Big Gay Al's Big Gay Animal Sanctuary. Det är helt öppna banor, så istället för att köra runt i spår kan du skapa dig dina egna genvägar mellan hus, bakom träd, över kullar, genom kossor... överallt där du kan köra."

Och bilarna då. Är det realistisk styrkontroll eller serie-kontroll?

"Det är riktigt bra styrkontroll", ler Doug. "Vi har skapat en avancerad fysisk motor som tar saker som vikt, tyngdpunkt och svängradie med i beräkningarna. Vi har även lagt ner en hel del tid på att få alla bilar att verka helt individuella, så att man får en ny körupplevelse for varje ny bil. Och eftersom det är ett rallyspel har vi ett stort antal olika väglag, med bland annat halka inräknat."

Kan man anta att ni har arbetat fram lite nya pick-ups också?

"Vi arbetar med samma stil som i original-spelet, och så laddar vi upp med ett gäng nya, roliga vapen" avslöjar Doug.

Berätta gärna!

"Låter Chef's Chocolate Salty Balls bekant?"

Tyvärr gör de det.

"Vad sägs då om Mexican Staring Frog?"

Jag fattar vinken...

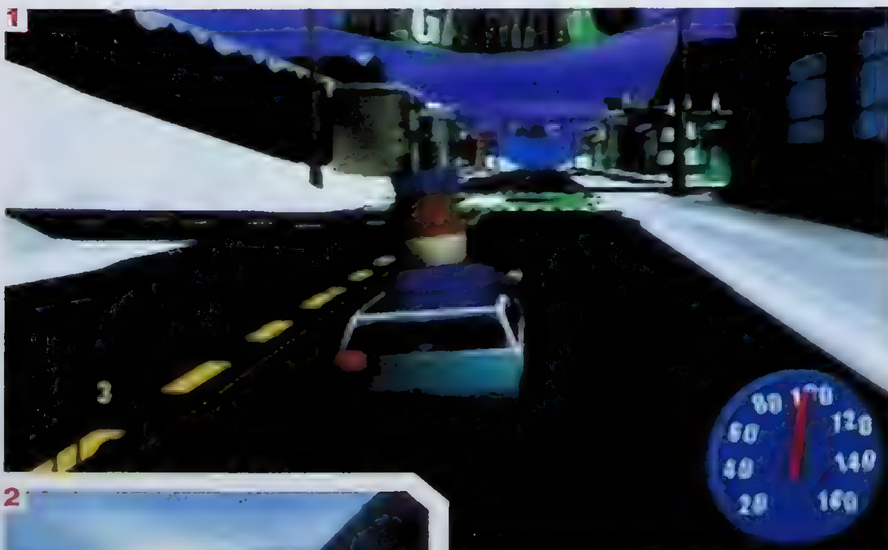
"Alla *South Park*-favoriter – Stan, Kyle, Cartman, Kenny och Chef är med", säger Darrin. "Och så har vi givetvis med sekundära karaktärer som Wendy, Officer Barbrady, Mr Garrison och så en del överraskningar."

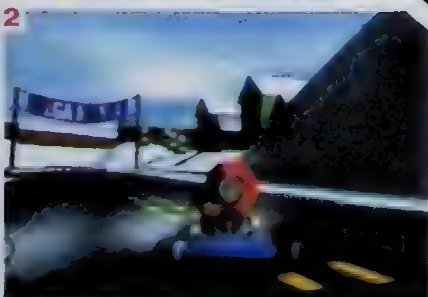
Tanken på en go-kart som körs av en talande bajskorv slår en, och PlayStation Magasinet tar ledigt från en värld full av röv-fixerade utomjordingar, animerade exkrementer och snorungar som svär. Väldigt ledigt.

En fråga återstår dock efter PlayStation Magasinets utfrågning av grabbarna bakom *South Park*-spelen. Är spelen egentligen bra? Svaret är förvånansvärt: Ja, faktiskt!

Samtliga tre titlar riktar sig i första hand till inbitna *South Park*-fans, både vad det gäller humor och innehåll som till referenserna till den animerade tv-serien. *South Park* shoot 'em up-spelet har redan gjort succé i andra format och vad det gäller *Chef's Luv Schack* kan spelet faktiskt bli mer originellt än många av avsnitten i serien. *South Park Rally* ser även det bra ut, även om originaliteten i det spelet kanske överskuggas av spel som *Speed Freaks, Chocobo Racing* och *Crash Team Racing*. Trots allt är det förvånansvärt bra material.

Tankar så här på sluttampen. *South Park* är en rolig serie. Terrance och Philip är inte roliga. Kramgoda Cartman-dockor var ingen god idé. Kramgoda Cartman i poliskläder var bra. De flesta *South Park*-prylar som finns att köpa är skräp. Spelen är inte skräp. Lustig värld man bor i, va? 







[1] Vägen är lång och rak. [2] Kenny tillverkar bromsspår. Vänta bara på att bränsletanken ska gå upp i rök. För det kommer den att göra, fattar ni väl? [3] Om denna kärra rockar – akta så du inte krockar.

Due South...



Här kommer några smygtittar på den tredje *South Park*-omgången.

- Pojkarna upptäcker ett djur som troddes vara utdött. Det är en Jakuvasaur. Fattar ni? Det är en ordlek! Åh, bry er inte...
- *Spinal Tap*-förbannelsen kommer till *South Park*, med bland annat spontana självexplosioner. Gissa hur Kenny dör?
- En första-gången-händelse i *South Park*. Kenny träffas av blixten... och dör inte... vilken chock.
- Chef fångar en fet kvinna som tyvärr krossar Kenny under sin vikt. Chef återgår till sitt buljong-kok.
- Snorungarna blir strandsatta i Costa Ricas djungel. Sensmoralen i historien är att regnskogen är ett farligt ställe, som man därför inte behöver bevara... hmmm...

93/100

"ETT KOMPLETT OCH FRAMFÖR ALLT UNDERHÅLLANDE RALLYSPEL

super play

10/10

"... ABOUT TO BECOME THE BENCHMARK BY WHICH OTHER RACERS ARE JUDGED"

playstation magazine

94%

"VI ÄR NU SÄKRA PÅ ATT V-RALLY 2 KOMMER ATT BLI ETT AV DE MEST ENASTÅENDE BILSPELEN UNDER 1999. YEP, UTOMORDENTLIGT BRA!"

playstation power



18 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP CARS (10 BONUS CARS)



4 PLAYER MODE ON ONE PLAYSTATION (MULTI-TAP)



ANIMATED DRIVER AND CO-PILOTS



92 TRACKS ACROSS 12 DIFFERENT COUNTRIES



THE MOST ADVANCED TRACK EDITOR AND GENERATOR EVER SEEN



ULTIMATE REALISM WITH FULL DAMAGE AND PARTICLE BUILD UP

AVAILABLE ON PLAYSTATION // 25 JUNE 99



V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION









Brev Svenska PlayStation-Magasinet **Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm**
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

VI FÅR MÄNGDER AV FRÅGOR SOM RÖR PLAYSTATION 2. OCH DET ÄR JU INTE SÅ KONSTIGT MED TANKE PÅ ALLA RYKTEN OCH SPEKULATIONER SOM SNURRAR RUNT I PRESSEN, I LUFTEN, PÅ NÄTET OCH KANSKE ÄVEN I MÅNGA GAMERS FANTASIDRÖMMAR. MEN EFTERSOM DET MESTA ÄN SÅ LÄNGE ÄR JUST RYKTEN OCH SPEKULATIONER OCH SONY DESSUTOM ÄR GANSKA SPARSAMMA MED INFORMATION KAN VI TYVÄRR INTE GE NÅGRA SÄKRA SVAR. PÅ ECTS – 99 (LONDON 5-7/9) FINNS VI GIVETVIS PÅ PLATS OCH KANSKE FÅR VI VETA MER DÄR. OCH VI PUBLICERAR GIVETVIS ALLA FAKTA SÅ FORT VI FÅR REDA PÅ NÅGOT NYTT. NÅGOT SOM ÄR TÄMLIGEN SÄKERT ÄR DOCK ATT DET KOMMER ATT GÅ ATT SPELA "GAMLA" PLAYSTATIONSPEL PÅ PLAYSTATION 2 OCH RIMLIGTVIS BORDE ÄVEN GAMLA MINNESKORT GÅ ATT ANVÄNDA. ATT ÖVRIGA TILLBEHÖR SKULLE PASSA ÄVEN I DEN NYA MASKINEN ÄR DÄREMOT GANSKA OTROLIGT. OCH DÄRMED AVSLUTAR VI PS2-SPEKULATIONERNA FÖR DEN HÄR GÅNGEN OCH DYKER NER I DEN ÖVRIGA BREVSKÖRDEN.

Hej PSM,
Tack för en suverän tidning. Jag har några frågor.
❶ Hur mycket kostar *Driver*?
❷ Är *Monaco GP* det bästa F1-spelet av dem alla?
❸ Har *GTA London* bättre grafik än *GTA*?
Umjammerlammy,

❶ De olika butikerna och postorderforetagen bestammer själva vilket pris de ska ta for ett spel. Ofta anvander man olika spel i kampanjer. Ett bra satt att hitta basta pris ar att kolla i annonserna i PSM. *Driver* ar ganska nytt och kostar 429 kronor på de flesta stallen.
❷ *Monaco GP* ar ett bra spel men frågan ar om inte gamla fina *Formula One* ar det mest prisvarda.
❸ Eftersom *GTA London* bygger på samma spelmotor som *GTA* är grafiken likvardig vad galler kvalitet. Att sen *GTA London* ar lite roligare ar en annan sak.

Halläj PSM,
Hoppas jag får svar på alla frågor den här gången!
❶ Jag har hört att Sony kommer att spärra alla spel mot Multi-X chip i framtiden, stämmer det?
❷ Vilket är roligast, *Syphon Filter* eller *Soul Reaver*?
❸ Era releaselistor verkar inte stämma tycker jag. I ett nummer skrev ni att *Soul Reaver* skulle släppas i april och i ett annat stod det maj. Och det har ännu inte släppts – det gäller föresten inte bara *Soul Reaver*. Varfor?
❹ Varför var det så dåliga speltest i PSM 18?
❺ När släpps *Tekken Tag Tournament*?
Även om jag är kritisk tycker jag att er tidning är bäst!
Solid Spike

Visst ar vi bast men vi forbehåller oss ratten att korta ner brev och plocka bort frågor som vi redan svarat på ett otal gånger. Den har gången ska du dock få svar på allt:
❶ Sony och de andra speltillverkarna forsoker hela tiden satta stopp for "chipning" och piratkopiering. Och eftersom de blir allt duktigare på det slapps det en hel del spel som inte fungerar på multi-x-maskiner.
❷ Roligast? De här två spelen ar allt annat an roliga men om du menar vilket som ar bast tycker vi nog att *Syphon Filter* ar ett snapp vassare.
❸ Våra releaselistor stämmer alltid. När de skrivs. Problemet är att vi har ganska lång presslaggning (ca 4 – 6 veckor) och att speltillverkare och distributörer ändrar releasedatum stup i kvarten.
❹ Om du menar att testerna var dåligt skrivna blir vi förbannade. Varför spelen vi testade fick dåliga betyg får du däremot fråga tillverkarna om. Vi gör bara vårat jobb. Och det är ju att tala om for er vad som är bra. Och vad som är dåligt.
❺ *Tekken Tag Tournament* har inte dykt upp i våra releaselistor ännu så vi vet inte...

Hej PSM,
Jag köpte min PlayStation i höstas och har köpt eran tidning några gånger. Nu har jag lite frågor om Net Yaroze:
❶ Fungerar Net Yaroze till PAL?
❷ Var kan jag få ta på en Net Yaroze i Sverige?
❸ Hur kostar den?
Timmy

For er som eventuellt inte kanner till det ar Net Yaroze en speciell utvecklingsversion av PlayStation som det går att göra egna spel på (prov på hembyggda spel finns ofta med på vår demoskiva). Den är dock inte lika kraftfull som de maskiner de "riktiga" speltillverkarna jobbar med men duger bra att börja med och lar användas i undervisningen på bland annat universitetet i Linköping. Maskinen tar både PAL-och NTSC-spel (men inte hembrända piratkopior). Man kan inte kopa den i Sverige och den är slutsåld i England men den går fortfarande att bestalla direkt från USA via Net Yarozes webbplats på Internet (http://w3.one.net) Priset är ca 750 dollar och då ingår programvaror och anslutningskablar för PC och Macintosh och viss suport. Man bör vara kunnig i programmeringsspråk (bland annat C) for att kunna arbeta med Net Yaroze. Och givetvis också ha tillgång till en hyfsat snabb dator.

Hej PSM,
Först ros sen ris. Tack för en bra tidning men jag har några synpunkter på hur ni testar spel. Jag tycker att ni utelämnar viktig information och då tänker jag främst på sparfunktioner men även på olika svårighetsgrader eller rättare sagt avsaknaden av sådana vilket det aldrig skrivs om. Ett spel kan vara bra på de flesta områden men ingen tycker om att göra samma sak om och om igen bara för att det är två timmar mellan sparställena. Som i ODT till exempel. Paradoxalt nog skulle jag ändå vilja sen en samlad speltestguide i tidningen.
Niclas

Det där med att spara och välja svårighetsgrad tycker vi är lite lamt. Vi testar alltid våra spel på "Extreme hard" och kör rakt igenom från start till mål i ett svep. Inte. Skämt åsido, att recensera spel på ett rättvist och heltackande vis är en hel vetenskap. Vi inom spelpressen har en helt annan sits än till exempel film-och musikrecensenter. En bra spelrecension ska ju ge information om vad spelet handlar om, hur det fungerar och om det är bra eller dåligt. Kollegorna i de andra nöjesbranscherna behöver ju bara tycka. Samtidigt kan vi ju inte få plats med all information och vi bör inte heller avslöja för mycket. Du har rätt i att sparmöjligheter och svårighetsgrader kan ha betydelse i bedömningen av vissa spel och vi får försöka skärpa oss på den punkten. En samlad spelguide är en bra ide som vi skickar vidare till den nye redaktören som borjar från och med nästa nummer.

Tjena,
Egentligen skulle jag väl ta och tacka er för en bra tidning men eftersom det är min lillebror som prenumererar på PSM och han som egentligen är PlayStation-intresserad, så tackar jag å hans vägnar i stället. Fast jag inte är så tagen av PlayStation har jag i alla fall några frågor som jag hoppas ni kan svara på.
❶ Det finns en delfin på framsidan av *Diver's Dream*. Betyder det att det finns delfiner med i själva spelet?
❷ Skulle ni inte kunna göra en demo på *Diver's Dream*?
Tack på förhand.
Lotta

Lotta! Du behöver inte skylla på lillbrorsan bara for att få chansen att skriva till oss. Var femte PSM-läsare är faktiskt tjej (Det har Orvesto raknat ut åt oss) så du är inte ensam.
❶ Det finns delfiner i *Diver's Dream*. Vad man kan göra med dem vet vi dock inte ännu.
❷ Som vi berättat tidigare har vi tyvärr inget inflytande all over vad som kommer på demo-skivan. Den sätts ihop och tillverkas av Sony i England och ser likadan ut i hela Europa (darav namnet "Eurodemo"). 

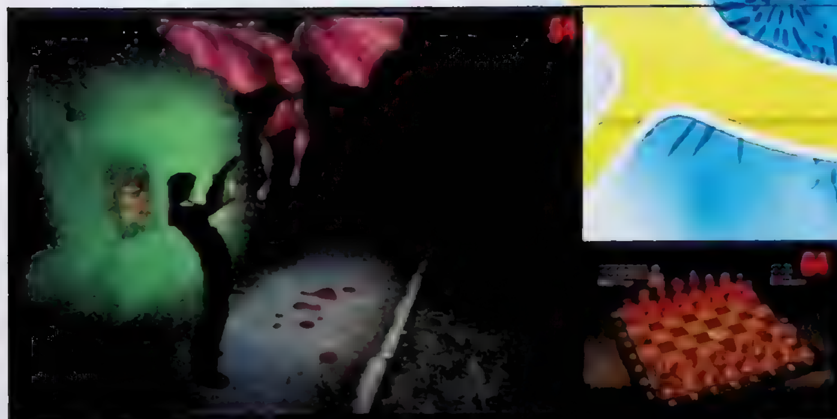

Så här ser den ut: Net Yaroze.

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-sp
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren
7	Ett bra spel, som ändå inte den där helt klockrena suc
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bor testas f
4	Underkänt på ier flera punkter. Ingenting vi re enderar.
3	Ganska misslyckat. Mojligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glom direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER



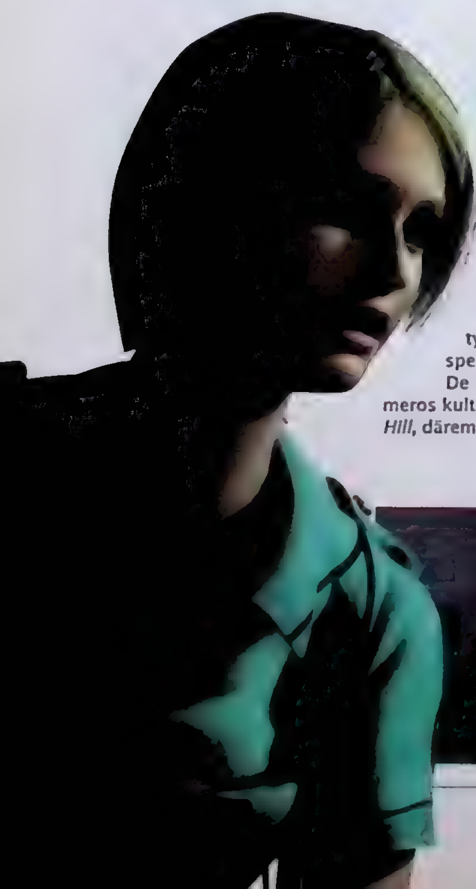




[1] Så här otäckt brukar det aldrig vara att gå på dass. [2] Det är väntan på alla monster som är otäckast... [3] Bakom lustans gröna dörr? [4] Det där skrinet ser illavarslande ut. [5] En ovälkommen kram.

Silent Hill

Konami byter ut spionmiljön i det oerhört framgångsrika *Metal Gear Solid* mot skräck i *Silent Hill*. PSM undersöker...



Låt oss först reda ut en sak – *Silent Hill* är ingen *Resident Evil*-kopia. Förvisso är Konami tveklöst influerade av Capcoms klassiker, men de har skapat något som är så mycket mer än en kopia. Skillnaderna mellan de två spelen är större än vad det likartade men snyggare utseendet låter påskina. Visst, *Silent Hill* använder sig av en polygonbaserad motor som är mycket mer flexibel än i *Resident Evil* ett och två. Men under det makalösa utseendet döljer sig ett betydligt ondskefullare och mer banbrytande spel.

De två *Resident Evil*-spelen hyllade George Romeros kultzombierullar med allt vad det innebär. *Silent Hill*, däremot, ligger närmare H.P. Lovecrafts berättelser och filmer som *The Shining* och *Det spökar på Hill House*. På sina ställen är det genuint otäckt och man tycker sig se mer än man egentligen gör. Men även om *Silent Hill* berättar sin historia på ett enastående sätt, är det egentligen ingen höjdarstory i sig. Skillnaden är liten men viktig. Låt oss förklara...

Det börjar med en bilkrasch. Harry Mason och hans dotter Cheryl är på väg till den lilla staden *Silent Hill*. En flicka kliver ut på vägen, Harry väjer för att inte köra på





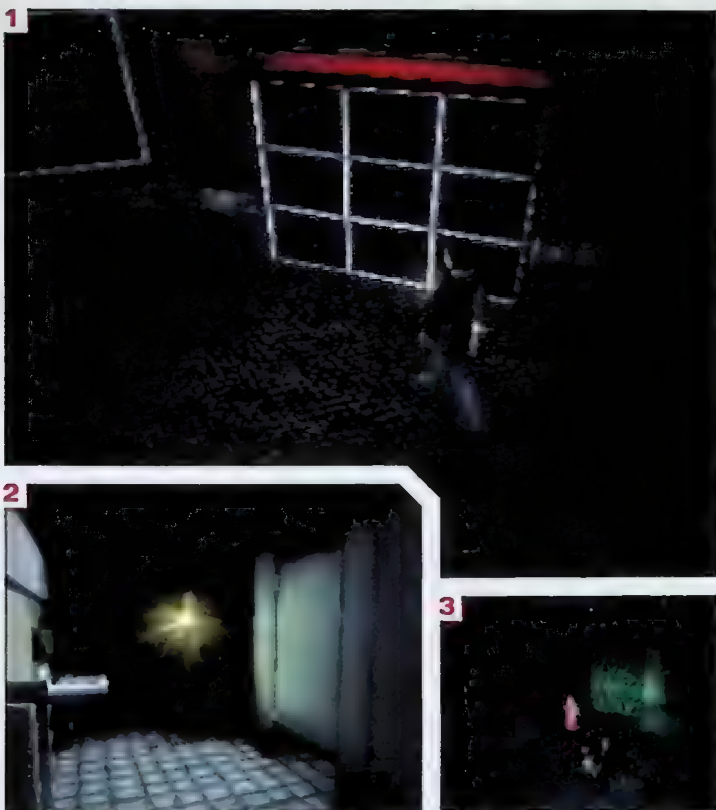
[1] *Silent Hills* mellansekvenser använder oftast spelmotorn. Liksom de i *Metal Gear Solid* är de superba. [2] Död och pina.







■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	KCET	■ SPELTYP:	Skräck/äventyr



[1] TV-skärmar. Se hela Telias kabelutbud på en gång! [2] Fler toalettbesök. Har Harry månne en liten blåsa? [3] Det här är ruggigt ruskigt.

LIVSGNISTAN

Silent Hill använder sig inte enbart av ljud och unika kameravinklar för att skrämma sina spelare. Här finns också flera tillfällen då Harry måste använda sig av sin ficklampa. Några av de mest inspirerade scenerna utspelar sig i dåligt upplysta och klaustrofobiska rum och tunnlar.



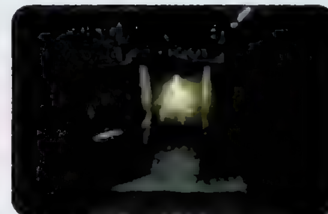
Huga! Det är mörkt. Men din flämtande ficklampa duger gott...



...För att du ska få syn på alla monster.



Ibland flyttar kameran på sig så att det ser extra kusligt ut...



...Och det blir svårt att se hur omgivningarna ser ut. Otäckt värre.

henne, och kraschar bilen. När Harry återfår medvetandet sitter inte Cheryl kvar i baksätet, och när han stiger ur bilen ser han på avstånd Cheryl försvinna...

Således börjar alltså Harry att leta efter Cheryl, och

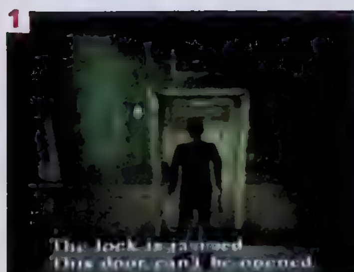
TROTS DIALOGENS OCH HANDLINGENS BRISTER OCH DET SKRATTRETANDE SKÅDESPELERIET, ÄR SILENT HILL ETT AV DE MEST STÄMNINGSFULLA SPEL SOM NÅGONSIN GJORTS.

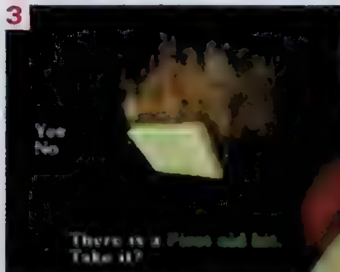
samtidigt börjar de märkliga händelserna i *Silent Hill* förklaras. I jämförelse med senare års TV-spel med simpla, övertydliga historier modell Hollywoodfilmer, känns *Silent Hill* nästan återhållsamt. Vissa händelser som sker i text eller talad dialog förklaras knappt alls, medan andra som funkat bättre om de lämnats åt fantasin är överarbetade.

Vad gäller talad dialog och texter är *Silent Hill* långt ifrån perfekt. Precis som fallet var med *Resident Evil* är engelskan på sina ställen direkt genant, och skådespeleriet är ännu värre. Uselt regisserade och utförda samtal mellan karaktärerna störs av små pauser – och vissa ord uttalas med ett märkligt eftertryck, medan spelets mer fantastiska element omnämns hastigt i förbifarten. Förvisso är det inte lika patetiskt uselt som den beryktade inledningsdialogen mellan Barry och Jill i det första *Resident Evil*, men det är inte mycket bättre. Det är riktigt synd att det blivit på det viset.

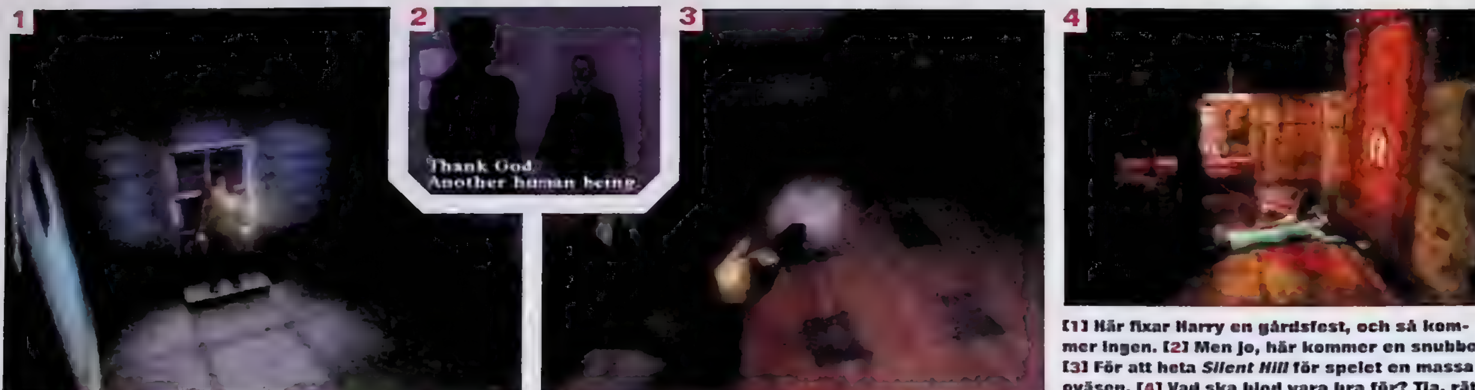
Men bortsett från FMV-länkarna och mellansekvenserna är *Silent Hill* enastående. Dess spelbaserade berättande är superbt. Trots dialogens och handlingens brister och det skrattretande skådespeleriet, är *Silent Hill* ett av de mest stämningsfulla spel som någonsin gjorts. Det skapar känslor som panik, skräck och ångest på flera sätt. Medan *Resident Evil*-spelen byggde på att få spelaren att hoppa till eller äcklas, ▸





[1] Ett besök på Norman's Motel. Herr Bates är tydligen inte hemma. [2] Örk! [3] Aaah! Det där var bättre!



[1] Här fixar Harry en gårdsfest, och så kommer ingen. [2] Men jo, här kommer en snubbe. [3] För att heta *Silent Hill* för spelet en massa oväsen. [4] Vad ska blod vara bra för? Tja, rätt mycket, faktiskt.

lyckas Konamis spel framkalla en obehaglig känsla som håller i sig spelet igenom. Här och där finns ögonblick då hjärtat stannar upp och monster attackerar, men i övrigt bygger det helt och hållet på stämningen.

Ta bara en sådan sak som kameravinklarna. Dessa är ofta en orsak till att 3D-spel kan kännas klumpiga och tålamodsprövande till och med i de bästa titlarna. Men *Silent Hills* kamera är genialisk. För det mesta befinner den sig bakom karaktärerna som i andra tredjepersonsspel. Vid en del tillfällen förflyttar den sig och gör att det hela ser ut mer som en film. Springer man längs trottoarer och förbi affärer och bilar, glider kameran ut och visar allt från sidan. Vid dessa tillfällen ser man det som händer som en åskådare och inte som en spelare. Och vad är det man ser? Jo, Harry springande genom en öde, dimmig stad, något som tillför spelet ett extra djup.

Det bjuds även på flera andra trick som *Silent Hill* utnyttjar på bästa möjliga sätt. Vid ett par tillfällen glider kameran från sida till sida medan man springer. Detta skapar förvirring, desorientering och kombinerat med den spänningsskapande musiken blir det rejält effektivt. Vid andra tillfällen är kameran helt stillastående. När detta händer tänker man genast "Vad kommer att hända nu?" och "Var är monstret?". Andra spel kämpar för att man ska kunna se det hela på ett spelbart sätt. Det mer innovativa *Silent Hill* strävar efter en direkt filmisk look.



Om Konamis kameraarbete är imponerande, räcker superlativen inte till när det gäller ljudet. Det rör sig inte om egentlig musik, utan om en märklig samling oväsen och ljudeffekter. Skräniga och höga. De borde irritera spelaren och få honom att ilskna till, men istället bidrar ljuden till *Silent Hills* överväldigande noir-känsla. För det mesta behövs det inget monster för att bli skrämd från vettet – ofta räcker det med enbart musiken. Alla som sett och gillar tidigare nämnda *Det spökar på Hill House* vet hur effektivt det kan vara.

Effekterna vid enskilda händelser är också anmärkningsvärda. Man kan gå genom ett rum när man plötsligt hör en skräll. Någonting har träffat en vägg. Eller kom ljudet kanske underifrån? Vad händer härnäst? *Silent Hills* stämning präglas av en fantastisk ljudläggning, allt från gråtande barn till mumlande läten. I bör-





[1–5] Egentligen är *Silent Hill* inget actionspel. Men det har sina arkadinspirerade stunder. Här är några.





[1] När startar *Silent Hill*. Okej, fem minuter tidigare i det här rummet, men vi vill inte sabba överraskningen. [2] De är bättre att fly från det här flygfät. [3] Harry verkar behöva gå på toa igen.

DET BULTAR OCH DET BANKAR



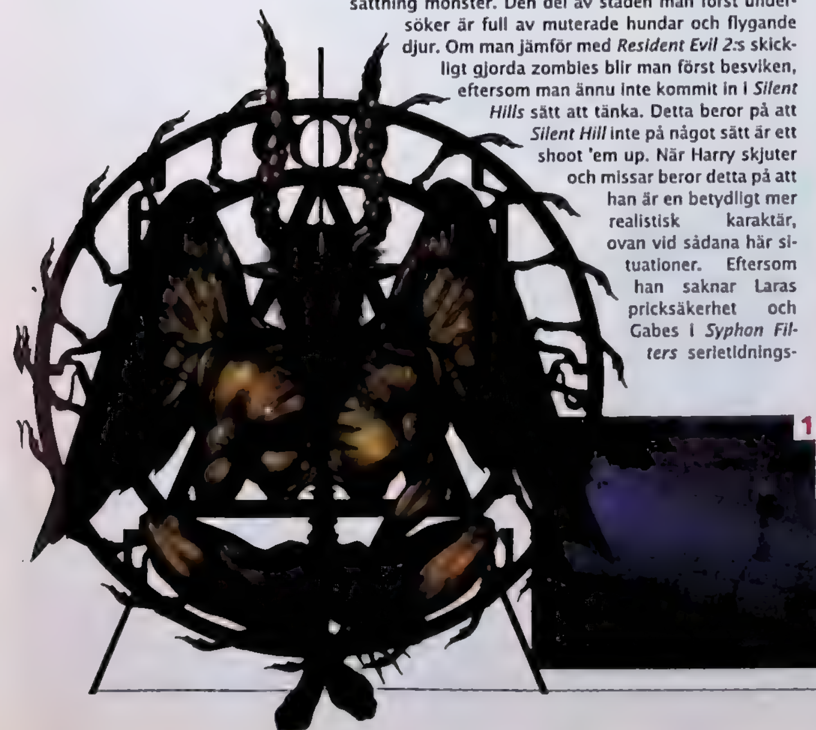
Det är ju en sådan enkel idé. Varför har ingen tänkt på det tidigare? När Harry skadas börjar din Dual Shock-kontroll – du har väl en sådan? – att vibrera för att simulera ökad hjärtverksamhet och skräck. Capcom grämer sig säkert över att inte DE kom på det...

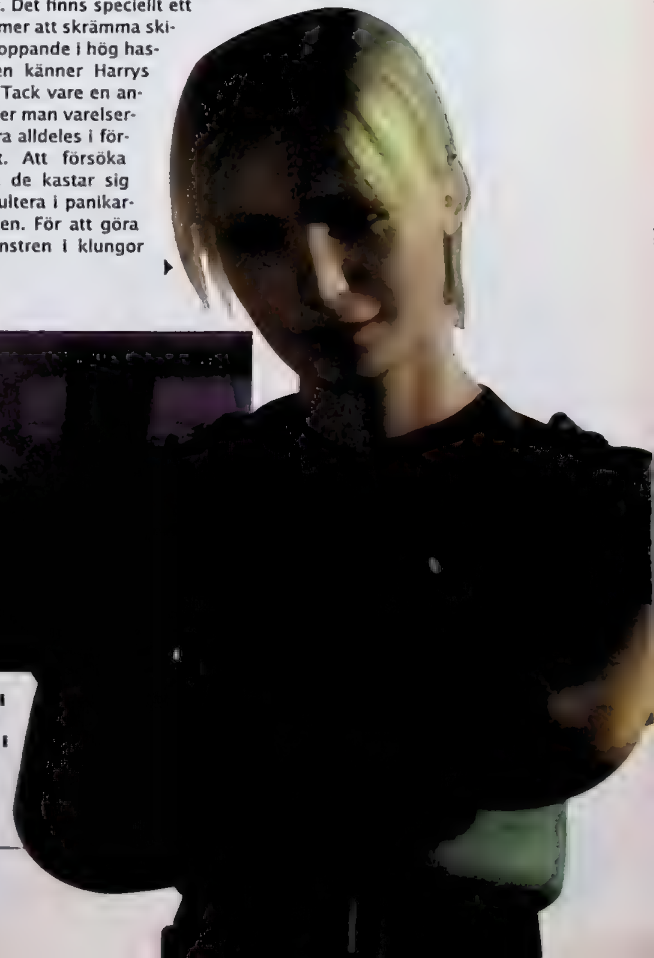
jan av spelet hittar man en fickradio. Efter en hårresande upplevelse upptäcker man att radion brusar statiskt när ett monster närmar sig. Ju närmare det kommer, desto mer intensivt brusar det. En enkel men briljant idé.

FÖR DET MESTA BEHÖVS DET INGET MONSTER FÖR ATT BLI SKRÄMD FRÅN VETTET – OFTA RÄCKER DET MED ENBART MUSIKEN.

Till en början blir man besviken på *Silent Hills* uppsättning monster. Den del av staden man först undersöker är full av muterade hundar och flygande djur. Om man jämför med *Resident Evil 2*:s skickligt gjorda zombies blir man först besviken, eftersom man ännu inte kommit in i *Silent Hills* sätt att tänka. Detta beror på att *Silent Hill* inte på något sätt är ett shoot 'em up. När Harry skjuter och missar beror detta på att han är en betydligt mer realistisk karaktär, ovan vid sådana här situationer. Eftersom han saknar Laras pricksäkerhet och Gabes i *Syphon Filters* serietidnings-aktiga kunskaper, fumlar han sig igenom alla konfontationer. Väldigt ofta, och i synnerhet när han möter eller jagas av flera motståndare, är det enklare, tryggare och smartare att helt enkelt fly. Med lite träning kan man bli ganska duktig på att hantera skjutvapen och tillhyggen – men det tar tid.

Monstren blir allt bättre medan man tar sig längs *Silent Hills* skumma gator. Det finns speciellt ett bizarrt monster som kommer att skrämma skiten ur dig. Det kommer hoppande i hög hastighet. Så snart monstren känner Harrys doft, förföljer de honom. Tack vare en annan smart kameravinkel ser man varelserna bakom Harry, men bara alldeles i förgrunden av ens synfält. Att försöka skaka dem av sig innan de kastar sig över ens rygg brukar resultera i panikartat tryckande på kontrollen. För att göra det hela värre jagar monstren i klungor mot slutet av spelet...





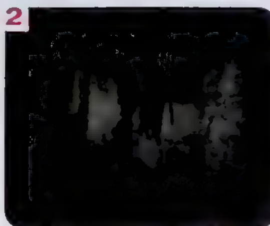
[1] Det snöar alltid i *Silent Hill*... [2] När smygs det omkring i ett öde rum. Finns här några hemligheter?

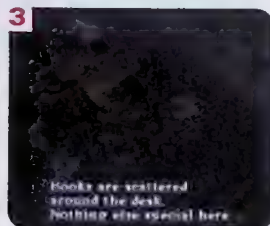
Silent Hill

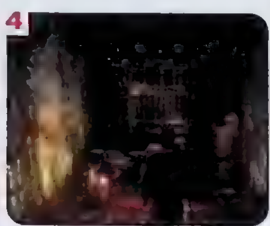
VÄLKOMMEN TILL THE OTHERWORLD

En av *Silent Hills* kusligaste platser är det mystiska Otherworld – en hemsk och förvriden parallellvärld till verkligheten. Här ser du [1] verkligheten. [2] Här är samma byggnad, fast den här gången i Otherworld. [3] Verkligheten. [4] Otherworld. Fattar du? [5] Ett av de mest farofyllda ställena i Silent Hill är att vara i Otherworld, men utanför. Gator och stigar är ersatta av metallplattformar. Och mycket otäckheter...

1 

2 

3 

4 

5 



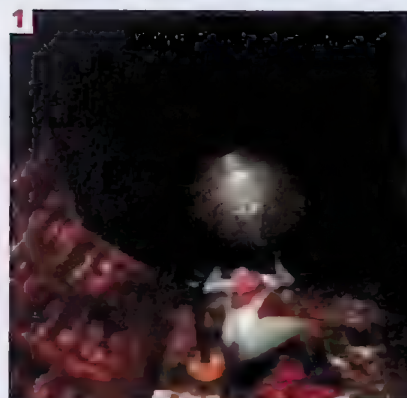
Silent Hill är först och främst ett pusselpackat äventyrsspel. De flesta av dessa pussel är ganska elementära och av varianten "leta upp och använd," medan andra baseras på gåtor och ledtrådar. Ett uppfriskande inslag är att man vid ett par tillfällen springer omkring planlöst och letar efter vägen rakt fram. Konami har anpassat svårighetsgraden efter handlingen på rätt sätt. **Ofta markeras nästa mål tydligt på en karta.** Detta kortar *Silent Hills* livslängd eftersom det nu tar kortare tid att hitta öppna dörrar – men samtidigt blir spelet betydligt roligare att spela.

Variationen på miljöer och det visuella är imponerande i *Silent Hill.* Staden lockar en outtröttligen att utforska allt från ett shoppingcenter till en skola för att hitta alla detaljer. Här finns även en del små subtila in-jokes. På ett stålgaller som täcker en butiksentré står det "redrum" – en tydlig nick till Stephen Kings *The Shining.* Lägg märke till namnen på gatorna, så upptäcker du att de är uppkallade efter berömda skräckförfattare, allt från Kings pseudonym Bachman till *Psycho*-författaren Bloch. Ett hotell man besöker sent i spelet heter Norman's Hotel – har det något att göra med det ökända Bate's Motel? De här små lustigheterna är inte alltför övertydliga och det är rätt kul att knalla omkring och försöka hitta alla.

Här finns även andra hemligheter att hitta. Spelar man klart *Silent Hill* får man tillgång till en uppsättning tuffa vapen, bland annat en motorsåg och ett katanasvärd. Ännu bättre är att det finns fem olika slut att upptäcka, beroende på hur man tar sig igenom spelet. Fyra av dessa har man tillgång till redan från start, det femte efter att ha spelat klart *Hill* en gång, och detta är av det mer skojfriska slaget. Det är jäkligt roligt, och bjuder på en välbehövlig dos humor efter all fasa man vadat genom.

Silent Hill är en hapnadsväckande milstolpe i TV-spelshistorian. Mer skrämmande än något annat spel, och enastående stämningsfullt. När man spelar sitter man där med munnen vidöppen och tänker "Sådana här spel finns inte!" Spela det dagtid med alla vardagens ljud, och stämningen minskar markant. Spela det efter midnatt, när du är ensam, och du kommer att överväga att sova med lampan tänd. Så bra är det.

Om ändå Konami bara jobbat lite mer med dialogen. Jämfört med resten av *Silent Hill* är den löjeväckande amatörmässig och stör stämningen. Det hade inte heller skadat om spelet var längre – det är ungefär lika stort som *Metal Gear Solid.* Men liksom den nyss nämnda klassikern är det här först och främst en Upplevelse. En detalj de flesta spel glömmer bort är att leka med stämningar och känslor på ett effektivt sätt. *Silent Hill* gör detta på ett så bra sätt att en icke invigd åskådare frestas att tro att alla TV-spel är så här. Nu är ju så inte fallet, och därför är *Silent Hill* ett unikt spel. Köp det.

1 

2 

3 

[1] Syster! [2] Det här är allt ett mörkt spel. [3] Det går att fajtas man mot man också, om man så vill.



Alternativen:

Metal Gear Solid	10/10	*PSM14*
Tomb Raider	10/10	*PSM13*
Silent Evil	10/10	*PSM20*
Resident Evil 2	9/10	*PSM04*

BETYG

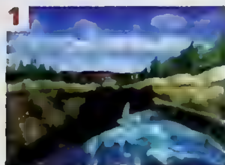
GRAFIK:	**Fantastisk. Varierande, massor av tuffa detaljer.**	10
SPELBARHET:	**Det spelar på ens känslor. Det är som ett förhållande.**	10
HÅLLBARHET:	**Går snabbt att spela klart, men här finns fem olika slut.**	8

Ett makalöst äventyr från Konami. Mer skrämmande än *Resident Evil* och mer stämningsfullt än *Tomb Raider 2* och *3*. En milstolpe.

10 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt · D-Shock/Analog kompatibelt

UTGIVARE:	Cryo Interactive	DISTRIBUTÖR:	IQ Media
UTVECKLARE:	Smart Dog	SPELTYP:	Racing









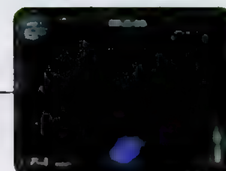


[1] Oh, så pittoreskt! [2] Sex snitsiga svävare att välja mellan. [3] Vapen finns det också. Här är ett av dem. [4] Det här killen har sitt på det torra. [5] En förare.

360

Vad ska sommaren egentligen användas till? Att spela TV-spel inomhus? Eller att springa naken över gräset i trädgården genom strålarna från en välkyld vattenslang? Av *360* att döma är hem-nudismen det vida bättre alternativet. Bara efter att ha fått se en liten snutt av det här spelet kommer de flesta automatiskt att fnissa som Beavis and Butthead. Varför? För att det här spelet är så otroligt dåligt. Det finns svävarspel, och så finns det svävarspel. *Wipeout 2097*, till exempel, anses fortfarande som ett av världens roligaste luftburna racingspel, trots att det har flera år på nacken. Hur kommer det sig då att någon efter så lång tid bryr sig om att utveckla ett svävarspel som är så mycket sämre än ovanstående titel?

Upplägget i *360* är som följer. Spelaren väljer en av åtta futuristisk formgivna svävare som betygssatts i fart, acceleration, styrbarhet och styrka. Sedan bär det av genom ett antal vindlande banor där fiender ska bekämpas med olika vapen eller prejas av banan. Och det speciella med just det här spelet är att spelaren kan se sig omkring i 360 grader och på så sätt angripa motståndare som inte befinner sig mitt i körriktningen. Inte illa, va? Fast egentligen behöver man ju bara använda 180 av de graderna för att kunna se bakom sig, det som utvecklarna tycker är så fantastiskt.



Problemet med att titta åt något annat håll än det man är på väg åt är inte svårt att lurka ut. Man ser inte vart man kör. Och då är det lätt att braka rakt in i något man inte bör braka in i, varpå alla de där motståndarna man så finurligt försökte attackera kör förbi med ett otäckt flin på läpparna. Svävarnas styrkänsla är otroligt ryckig. Spelkontroll är ett område man helt enkelt inte bör ta upp om man ska göra reklam för *360*. Medan *Wipout 2097* erbjuder en suverän fartkänsla är *360* ungefär lika medryckande som att paddla uppströms i en läckande trätunna.

Nej, i det här spelet går det inte fort. Det är till och med så långsamt att man inte ens behöver använda styrkorset för att ta sig igenom banan, det räcker faktiskt med att använda de L och R-knappar som är avsedda för luftbromsarna. De som ska vara nödvändiga på grund av den "höga farten". Det finns tre olika kamerainställningar att betrakta spelet från. Lustigt nog ändras inte själva vinkeln på kameran, antingen ser man inte sin farkost alls, eller så flyttas den helt enkelt framåt i bilden varpå man inte har en chans att se vad som finns framför. Vuxna män har gråtit för mindre.

Men nu ska vi inte vara stygga. Det finns ju faktiskt massor av roliga inställningar, turneringar och allt möjligt. Och två personer kan tävla mot varandra och... äh. Det tjänar ingenting till att försöka säga något gott om *360*. Det här spelet hör medeltiden till och bör inte köpas av någon människa.





[1] Tävla met en kompis. [2] De förrenderade scenerna är det bästa med det här spelet.

BETYG

GRAFIK:	Fult, fulare, fulast	3
SPELBARHET:	Dålig programmering ger omöjlig kontroll	2
HÅLLBARHET:	En hemsk och kortvarig upplevelse	2

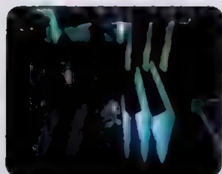
Det här spelet kan inte ens dess moder älska. Vi gör det inte. Och det kommer ingen annan att göra heller. Tvi vale!

2 AV 10

Bugs Bunny: Lost In Time

Snurre tar det långa benet före i sitt eget plattformsspel, men Infogrames vill bara sätta sprätt på dina pengar.

Med tanke på att orealistiska spel som kan jämföras med tecknad film bara är alltför vanliga, har det tagit ett bra tag för världens mest berömda tecknade kanin att komma som spel på PlayStation. Glöm Bart Simpson och *South Park* – Snurre Sprätt var den första animerade figuren som hade mage att vara uppkäftig. Han avfärdade sina trögtänkta motståndare lekande lätt med en snabb replik eller en välplacerad dynamitgubbe. Jojomen, Snurre Sprätt är ett tacksamt ämne för ett äventyrligt plattformsspel till PlayStation, och mycken möda har lagts ned på att hans videospelsupplaga ska vara originalet troget.



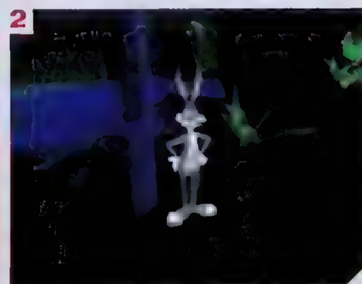
Snurre käkar morötter för att återfå förlorad energi, gör det mesta möjliga av sina stora öron genom att använda dem när han behöver landa mjukt på ömtåliga ytor, och sparkar sina efterhängsna motståndare i röven så fort han får chansen. Om man bortser från att rösten görs av en vissen amatör så är kaninuslingen nästan på pricken lik den Snurre Sprätt som Chuck Jones hittade på en gång i tiden. Hela bandet av Snurres traditionella fiender gör sitt bästa för att lägga hinder i hans väg, ja till och med gamla avdankade skurkar ur Warners katalog som Rocky och Mugsy har fått ta på sig gangstersviden och leka trettiotal igen. *Bugs Bunny: Lost In Time* är ett 3D-spel som imiterar en tvådimensionell tecknad värld, och som sådant är det åtminstone i början hyfsat imponerande. Så vad var det som gick snett? Inte storyn i alla fall. Den är i och för sig lika intressant som en säck gamla potatisar, men det spelar ju ingen roll hur och varför Snurre blir dumpad i en magisk kloak som han ska försöka hitta ut ur. Åtminstone inte om spelet vore fullt av originella upptåg och roande, nyskapande plattformsbus. *Bugs Bunny: Lost In Time* börjar med att vår hjälte är strandsatt, vilse någonstans i tid och rum. Det

> SNURRE ÄR VILSE NÅGONSTANS I TID OCH RUM. FÖR ATT KOMMA HEM IGEN SKA HAN SAMLA PÅ SIG SÅ MÅNGA KLOCKOR SOM MÖJLIGT.

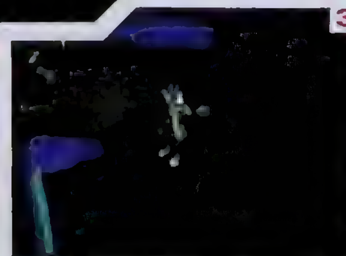
går ut på att resa genom stenåldern, medeltiden och den futuristiska X-dimensionen. På vägen ska man samla på sig så många klockor att Snurre kan komma hem till nutiden igen. Man behöver inte spela världarna i någon särskild ordning, men man måste samla på sig ett minimum av klockor för att komma vidare. Varje värld flödar över av nivåer och bonusnivåer, vilket gör det till ett spel av formidabla dimensioner. Men det finns buggar. Problemen börjar när man kliver ut ur tidsmaskinen och går rakt genom en stenvägg. Sånt ska inte kunna hända. Sen försöker man hoppa upp och gripa tag i en stång och inser att det är helt slumpmässigt huruvida



1


2


4


3


[1] Det är det gamla "plocka-facklan-tänd-dynamiten-pusslet" fast med tidsbegränsning. Så det gäller att vara fingerfärdig. [2–4] Snurre Sprätt är sig lik. Men vi kräver mer än så.

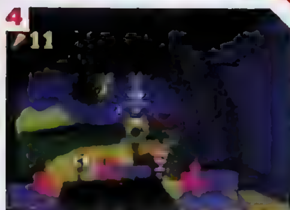




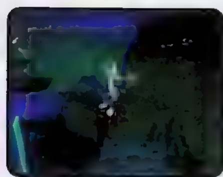


■ UTGIVARE:	Infogrames	■ DISTRIBUTÖR:	Bonniers
■ UTVECKLARE:	Behaviour	■ SPELTYP:	3D-plattform






[1–4] Visst är det kul att sparka bovar i baken, spränga dynamit och cykla på en enhjuling. Men spelet blir inte mindre tjatigt och tröttsamt för det.



Snurre får tag på den eller inte. En kombination av kontroller med dålig respons, skakiga bakgrunder och bisarra kameravinklar (som ofta skymmer sikten bakom lådor i avgörande ögonblick) **gör att man titt som tätt trillar ned i havet eller nedför en stup. Och i de lägena är det adjöss – det finns ingen räddning i form av en flygande matta eller en trampolin som kunde göra det hela lite roligare.** Nej. Det är bara att bita i det sura äpplet och börja om nivån från början. Dessutom verkar det som om denna slumpmässiga frustrationsfaktor är det enda som gör att man inte klarar av hela spelet i ett nafs. Spelarens skicklighet verkar ha föga betydelse. Vad spelinslagen beträffar är *Bugs Bunny: Lost In Time* lastat med de vanliga stapelvarorna. Det är lådor som ska staplas så man kan klättra upp på en högre avsats, facklor som ska samlas så man kan tända dynamitgubbar, och så vidare. Skulle man mot förmodan ha problem med att lista ut vad som ska göras, dyker en irriterande trollkarl upp ur tomma intet och talar förnumstigt om hur man ska bära sig åt. Det finns visserligen en del annorlunda pussel på de sista nivåerna, särskilt några som har med trollformler att göra, men vid det laget lär nog de flesta tycka att spelet börjar få skägg. Inte ens den ansenliga mängden minispel och bonusnivåer är något som är värt att förlora nattsömn för. För det mesta går de ut på att Surdegs-Sam försöker hugga spelaren lite på måfå med sin kroksabel, medan man hoppar undan och kontrar genom att hoppa i skallen på honom. Skräp.

EN KOMBINATION AV DÅLIGA KONTROLLER, SKAKIGA BAKGRUNDER OCH SKYMMANDE KAMERAVINKLAR GÖR ATT MAN TITT SOM TÄTT TRILLAR I PLURRET ELLER FALLER NEDFÖR STUP.

Spelutvecklarna skulle komma undan alltför enkelt om de fick skylla spelets medelmåttighet på att det är gjort för småbarn. Så det är ingen idé att försöka. Varenda sexåring kan skilja på ett toppspel och ett skitspel. Vad de äldre spelarna beträffar har de inte mycket att hämta här. Den som gillar de tecknade filmerna kan i stort sett bara skratta igenkännande åt Helmer Mudds talfel, ett och annat fallande städ och annan billig slapstick. Frånsett ett par ljusa ögonblick lyser spelglädjen och – framför allt – prisvärdheten med sin frånvaro. Sorgligt men sant. 

MOGNA FÖR DÅRHUSET

En uppsjö av gamla tecknade tretjänare från Warner Brothers gästspelar i *Bugs Bunny: Lost In Time*. Deras uppgift går mest ut på att sinka den snurriga språtten till kanin.



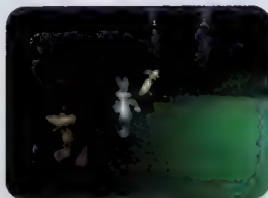
HELMER MUDD

Uppträder i typisk jägarmundering beväpnad med sitt trogna muskedunder. Gästspelar även som grottmänniska med smak för kaninkött.



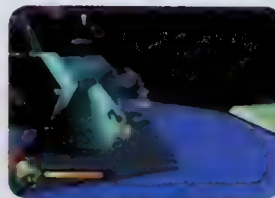
SURDEGS-SAM

Den koleriske, mustaschpryd-de dvärgen spelar pirat, komplett med ögonlapp, papegoja och guldmynt. En av hans nivåer heter What's up Dock. Stön.



DAFFY

Den läspande ankan gästspelar i ett absurt minispel, där han förvandlar bilder av sig själv till bilder av Snurre i ett försök att lura Helmer att det är jaktsäsong för kaniner.



MARSIANEN MARVIN

Lille killen från rymden är föreståndare för en rymdstation med högteknologiska mojänger. Han tycks ha aviat en hord av besvärliga babymarsianer. Eller var det marsipaner?

Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	PSM13
Bugs Bunny	5/10	PSM20

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Trogen filmerna, men bristfällig	6
■ SPELBARHET:	Frustrerande och banal	4
■ HÅLLBARHET:	Stort, men för många upprepningar	5

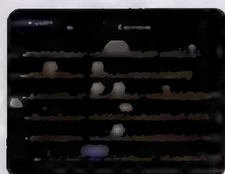
Den roligaste tecknade kaninen blir illa behandlad i ett plattformsspel som vi hade väntat oss betydligt mer av. Tjatigt, oinspirerat och slumpartat.

5 AV 10

Capcom Generations

Följ med på en resa till en svunnen tid när ordet spelvärde var lika med upp, ner, vänster, höger och skjut.

Det görs inga spel av den här kalibern längre... och det finns ett förbaskat bra skäl till det. Moderna spel erbjuder polygonspottande racing, tokrolig plattformsaction, vassa shoot 'em up och brutala beat 'em up. Alla håller förvisso inte med om det vi skriver nu, men de får säga vad de vill... det finns tillfällen när dessa gamla "klassiker" känns lika spelbara som en gammal svettig strumpa. Visst, *Space Invaders* var kul i början av åttiotalet, men bara eftersom det inte fanns något att jämföra med. Ändå, trots att det bara går ut på att röra sig till vänster och höger och skjuta, vill många miljoner gamla stötar höja det till skyarna som höjden av spelkvalitet. Nostalgi är farliga saker. Den kan få en att glömma att man **kämpat sig igenom förlorade städer med Lara Croft, strypt vakter i *Metal Gear Solid*, och kört Dodge Viper som en vettvilling i *Gran Turismo*. Jämfört med det är retrospel där man skjuter byggklossar helt enkelt tråkiga.** Trotsigt nonchalerande detta faktum har Capcom klämt in tretton stycken gamla fornlämningar till arkadspel på fyra PlayStation-skivor. Alla tretton fnyser föraktfullt åt PlayStations i deras tycke onödiga prestanda. Det som dög på farsans tid borde duga åt dig!

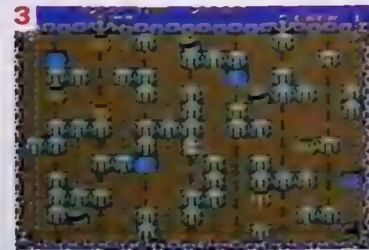


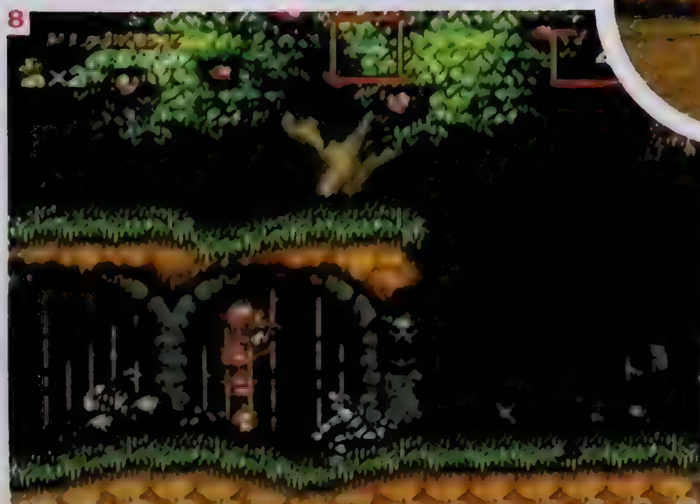
Tillsammans utgör denna skinande, kompakta kvartett en nyutgåva med den passande titeln *Generations* (de här spelen var nya för flera generationer sen). Tillsammans väcker de något till liv som kanske borde ha fått vila ostört i sin grav. Här bjuds det på shoot 'em up med pyttesmå plan och shoot 'em up med pyttesmå gubbar. *Generations* bevisar med all önskvärd tydlighet att det inte var bättre för. Håll dig till dina rosaskimrande minnen av spel som *1942*, *Ghosts 'N' Goblins* och *Commando*. Minnena är oändligt mycket bättre än att spela dem på nytt. Spelens begränsningar blir pinsamt uppenbara och till och med förstärkta i jämförelse med de tio senaste årens utveckling. Det är värt att komma ihåg att de här spelen härrör från en tid då man bara gjorde ett spel snabbare när man ville göra det svårare. Den första skivan är ett bra exempel. En krigisk trio spel om andra världskriget bestående av *1942* (som vi minns med viss glädje) *1943* (som var nästan likadant) och *1943 Enhanced* (som inte var det minsta förbättrat) är vad som serveras här. De är alla generande kvarlevor från det tidiga

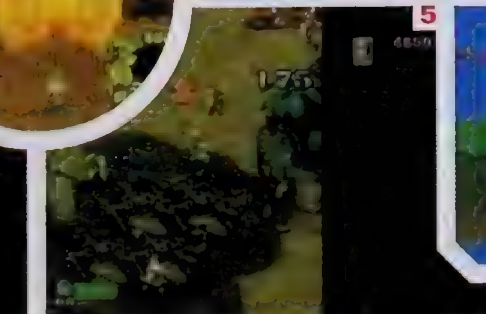
ALLT VAR INTE BÄTTRE FÖRR. SPELENS BEGRÄNSNINGAR BLIR PINSAMMA I JÄMFÖRELSE MED DE TIO SENASTE ÅRENS UTVECKLING.

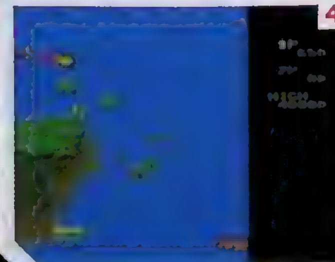
1


2

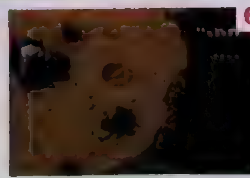

3


8


5


4


7


6


[1] Pang-pang i framtiden? *Exed Exes*. [2] Legendariska *Commando*. [3] I *Higemaru* hoppar man i galen tunna. [4] 1942. Gamla krig är bäst. [5] *Mercs* – Rambo i arkadform. [6] Det sinnesslöa *Vulgus*. [7–8] *Ghosts 'N' Goblins* – spöklik plattformare.





■ UTGIVARE: Virgin Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Bonniers
■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Retro arkadsamling



[1] *Gun Smoke* – *Commando* på 1800-talet. [2] *1943.* [3] Insektslik-nande utomjordingar i *Exed Eyes.* [4] *Ghouls 'N' Ghosts* – större och bättre än föregångaren. [5] *Vulgus* – världens mest enformiga spel? [6] Lek enmansarmé i *Mercs.*

åttiotalet. Spelaren ska styra ett klent utrustat plan över ett vertikalt scrollande landskap, utsmyckat med kulsprutenästen och fiendeplan. Precis som i de spejsade föregångarna (*Galaxian*, *Phoenix*, etc.) är det ett simpelt spel där man ska blästra bort varenda liten sprite som dyker upp på skärmen. Som omväxling serveras en och annan boss att sätta tänderna i mellan varven. Ju mer man spränger, desto mer poäng får man.

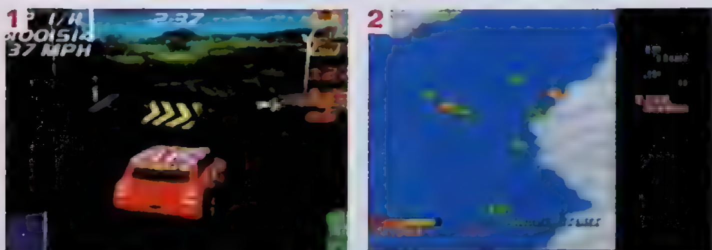
Den andra skivan är värd för *Ghosts 'N' Goblins*-trilogin. Den innehåller originalet, *Ghosts 'N' Goblins*, den grafiskt förbättrade uppföljaren *Ghouls 'N' Ghosts*, samt en påse extra nivåer som går under titeln *Super Ghosts 'N' Goblins*. Det ursprungliga *Ghosts 'N' Goblins* var ett arkadspel av den gamla stammen som blev en stor hit på Commodore 64. Man spelar en riddare som ska kuta längs ett sidledes scrollande landskap och bekämpa allsköns demoner – ofta i bara kalsingarna.

Den tredje skivan ruvar på några besynnerliga japanska titlar som man kan både ha och mista.

I tur och ordning heter de *Vulgus* (en futuristisk version av *1942*), *Son Son* (en sidledes scrollande plattformare), *Exed Exes* (ännu ett plagiat på *1942*) och *Higemaru* (där man spelar typ en liten sjöman, va, som springer omkring på däck, va, och liksom typ kastar tunnor på pirater, va). De sista tre spelen, slutligen, visar hur en bra idé kan omarbetas och ges ut på nytt på olika format i det oändliga. *Commando* utgår från *1942*. Det scrollar sidledes och man ska skjuta på allt som rör sig. Skillnaden är att flygplanet är utbytt mot en liten soldat. Resultatet blir ett snabbt – och förvånansvärt frenetiskt – spel med mycket granatkastande och mejande med kulsprutor. *Mercs* går steget längre, och har förutom de bästa bitarna ur *Commando* även större grafik och fånigare vapen. Sen kommer turen till *Gun Smoke*, som i stort sett är *Commando* i vilda västern. Det har en lugnare rytm och ett ganska fiffigt kontrollsystem, som gör att man kan skjuta åt både höger och vänster samtidigt medan man vandrar fram mellan västernkulisserna som den heroiske cowboy man är.

HÄR FINNS NÅGOT FÖR ALLA, VARE SIG DET ÄR NOSTALGIALSTRANDE PANG-PANG ELLER JAPANSKA ARKADSPEL SOM MAN ALDRIG HAR HÖRT TALAS OM.

Det går inte att förneka att denna samling tillfredsställer de flesta smakriktningar. Här finns något för alla, vare sig det är klassiker av typen *Ghosts 'N' Goblins* från C 64:ans glansdagar, nostalgialstrande pang-pang som *Commando* och *1942* eller japanska arkadspel som man aldrig har hört talas om. Spelen har sin charm, men inte ens bonusmaterialet i form av bakgrundsinformation (varje spel har ett bildgalleri med teckningar, fiendefakta, strategitips och dolda hemligheter) kan dölja det faktum att det uteslutande är något för folk med svag koncentrationsförmåga. Spelen är perfekta arkadkonverteringar, men det är ingen konst att spela dem till slut eftersom man har oändligt många omstarter. Att spela om spelen är helt ointressant. Så vad butiken än vill ha för den här samlingen är det troligen för mycket. Pruta rejält.



[1] Om riddaren förlorar en rustning i *Ghosts 'N' Goblins* får han spela vidare iförd endast underkläder. [2] 1943. Nytt år, nytt uppdrag, ny flygflottilj.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Platt retro. Sprite-baserad.	3
■ SPELBARHET:	Gammalt som gatan, men hyfsat kul.	5
■ HÅLLBARHET:	Skämtar du?	1

Såvida du inte grips av en oemotståndlig längtan att spela ytliga gamla skruttspel bör du inte låta nostalgin eller gamla minnen göra hål i plånboken

3 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Mindscape ■ DISTRIBUTÖR: Ej fastställt
■ UTVECKLARE: Starsphere Interactive ■ SPELTYP: Schacksimulator



[1] Standardvinkeln man spelar i. [2] Skydda kungen med bönder. [3–4] Alternativa uppsättningar av pjäser [5] Slår vad om att hon inte spelar schack i verkligheten.

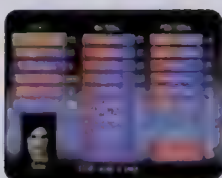
Chessmaster 2

Wu-Tang Clan spelar schack. Och du skulle väl knappast anklaga dem för att vara finniga fjantar med flaskbottnar till brillor och ljusår ifrån närmaste tjejkontakt? **Nej, just det...**

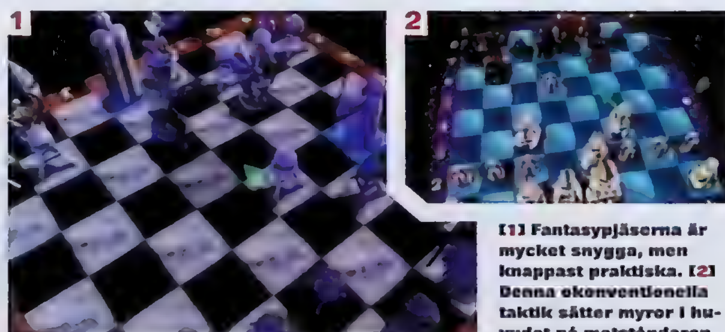
Det var annorlunda förr. För flera hundra år sedan hade elektriciteten inte blivit uppfunnen än, vilket innebar att schack ståtade med ungefär samma status som *Tekken* idag. Spelen är på sätt och vis lika. De går båda ut på finter och knep. Det finns en koppling när det gäller sättet man psykar sin motståndare och hur man försöker lista ut hans motdrag i förväg. Det finns till och med specialdrag i schack. Vem kan motstå den sluga rockaden och det djävulska bondedraget *En Passant*? Så logiskt sett borde du alltså skaffa ett exemplar av det här spelet av rent historiska skäl.

Den gubben gick inte, va? Misstänkte det. Det är bara att inse fakta. Hur mycket någon än försöker övertyga dig om att det här spelet är roligare än allt annat i hela världen, så inte går du på det. Det är ju schack, rätt och slätt. Men om du verkligen gillar att spela schack, så är det bara en fråga som har betydelse. Är det en bra motståndare?

På den frågan kan vi svara ja utan minsta tvekan. Ännu bättre är att simulatorn även kan spela riktigt dåligt. **För även om det här spelet förmodligen kommer att köpas av dem som är hyfsade på schack, vill träna men ibland inte har någon motståndare tillgänglig, så ligger dess verkliga styrka i den hjälp det kan bistå nybörjare med.** Alla möjliga tillval och alternativ är tillgängliga på ett läckert, strömlinjeformat sätt för den osäkre. *Chessmaster* visar till exempel med förtjusning hur de olika pjäserna får flyttas, så man behöver aldrig undra hur en springare hoppar.



För de lite mer insatta kan den inbyggda taktiktränaren visa vilka pjäser som är hotade, vilka som låsta, och till och med vilken sida som har en strategisk fördel. Hjälpfunktionen är smidig. Den kan både viska ett listigt råd och komma med utförliga utläggningar om varför "bonde till d4" är ett sånt ädelt drag. Datormotståndarna varierar; de är antingen simuleringar av historiska stormästare eller påhittade men fullt trovärdiga personer. Detta leder sig så småningom in på kampanjläget, där du förbättrar din ranking via hårda matcher mot gradvis svårare motstånd. Själva presentationen av spelet är fullt nöjaktig, med möjligheter till 3D eller schackmatcher som de ser ut på TV för den som vill ha lite stämning. Dessutom finns det en stor uppsättning av alternativa pjäser att välja mellan. Fortfarande inte övertygad? Om vi säger så här då: ponera att vi färdas tusen år framåt i tiden, skulle de populäraste spelet på planeten vara *Tekken* eller schack? Hmm... frågan är om det inte skulle vara *Tekken* i alla fall. Äsch.



[1] Fantasypjäserna är mycket snygga, men knappast praktiska. [2] Denna okonventionella taktik sätter myror i huvudet på motståndaren.

BETYG

■ GRAFIK:	Ren och klinisk. Inte upphetsande	4
■ SPELBARHET:	Går inte att ifrågasätta	8
■ HÅLLBARHET:	Räcker tills du blir stormästare	8

Det är schack. Om du vill spela schack eller lära dig spela schack, börja här. Om du är ointresserad av schack, låt bli. Du blir bara matt.

8 AV 10



[1] Man måste även skjuta ner maskerade skurkar, inte bara zombies. [2] En stor varelse skjuter på dig. [3] Kameravinklarna är ofta klantiga. [4] Joan: en dam med två pickor. [5] Små, brännbara typer. [6] Oj, nu verkar det vara dags för en halvtaskigt filmsekvens. [7] Blöder gör de också.

Virus

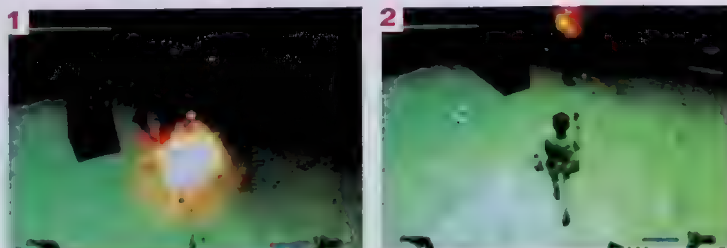
Det är varken upptinat från en glaciär eller uppkravlat ur ett dike, men vi kan ge oss på att det skyller på sin morsa. Säg hej till ett onskefullt virus...

Nuförtiden förväntar sig alla att spel ska vara sexiga. Nej, vi pratar inte om Lara Crofts förtjusande rumpa här, och inte heller om några formationer i *FIFA '99*. Vad vi menar är, att när man väl upplevt *Metal Gears* mjukhet eller de snabba miljöerna i *Ridge Racer Type 4*, vill man knappast återvända till gårdagens primitiva TV-spel. Såtillvida man inte råkar tillhöra *Virus'* skapare.

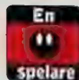
Virus ska inte blandas ihop med med det gamla klassiska spelet med samma namn. Det här är baserat på en amerikansk skräckfilm, vilken i sin tur är baserad på en serietidning från Dark Horse Comics. Utomjordingar i mikroskopisk storlek har landat på Jorden och håller på att infektera allt och alla med sina muterade gener. Bara poliskvinnan Joan och hennes partner Sutter kan rädda mänskligheten från förintelse. Dags för lite 3D-action när man styr Joan, som vilt skjutande springer fram och tillbaka i korridorer.

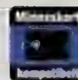
UTOMJORDINGAR I MIKROSKOPISK STORLEK HAR LANDAT PÅ JORDEN OCH HÅLLER PÅ ATT INFEKTERA ALLT OCH ALLA MED SINA MUTERADE GENER.

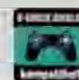
Här finns knappar att trycka på, här finns både människoliknande fiender och stationära försvarsanordningar och här finns ett kontrollsystem man måste vänja sig vid. Men istället för att rabbla upp de kontroller som finns, är det viktigare att här lista de kontroller som INTE finns. Det går inte att gå i sidled eller rulla runt. Här finns ingen krypskyttevariant, det går inte att sikta uppåt och nedåt och här finns inga skillnader mellan att skjuta på långt- eller nära håll. Fienderna kastas inte baklänges när de träffas av en kulkärve och de är uppenbarligen oförmöga att ta sig förbi en



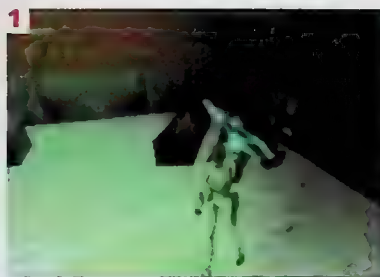
[1-2] Han är en stöddig typ men om du pumpar honom full med bly så exploderar han till slut. Striden är pinsamt enkel.

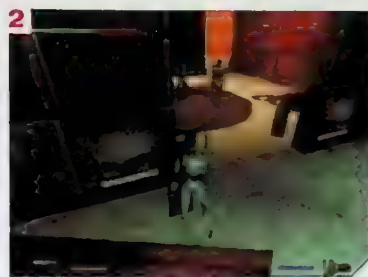






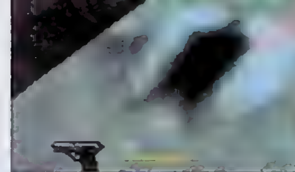
■ UTGIVARE:	Cryo Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Ej fastställt
■ UTVECKLARE:	In-house	■ SPELTYP:	3D-action/äventyr







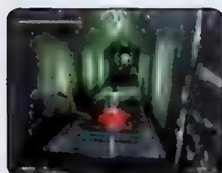
UTHÄRDAR MAN BELÖNAS MAN MED ATT MAN ATTACKERAS AV FLER FIENDER OCH MAN FÅR NÅGRA NYA VAPEN, SOM UZI OCH BAZOOKA – MEN TROTS KRAFTIGARE VAPEN LÄR DU KNAPPAST BLI BEGEISTRAD ELLER FAST FRAMFÖR TV-SKÄRMEN.





[1] Förgör fienden i drivor. [2–3] Om man bara kunde gå i sidled. [4] Hoppsasteg? [5] "Hitta det onda och förgör det." Tja, det är ju klara besked.

orörlig, stupad kollega. Till och med när de dör är de irriterande; det går inte att gå över dem förrän deras dåligt animerade kroppar har vittrat bort.



I stort sett alla bataljer är identiska – man öppnar en dörr, går in i ett rum, trycker på en knapp och en hord fiender dyker upp. Därefter springer man baklänges medan man skjuter för brinnande livet och hoppas på att man inte ska stoppas av en vägg eller dödas av fiender som är mycket snabbare än en själv.

Visuellt sett är spelet ganska godtagbart, men på inga sätt bra. Det utspelar sig till största delen i korridorer och rum för att minska möjligheterna till glapp i grafiken. Rotera Joan medan hon står stilla, och miljöerna hänger med, men springer man i en cirkel syns alla bristerna och man misslyckas med att undkomma fiendeelden. Nu kan man ju förstås förlåta ett spel med simpel grafik om det är bra strukturerat, men det är omöjligt här. När man börjar om får man inga omstartspoäng och det går inte att taktiskt samla på sig ammunition och powerups, vilket innebär att man ofta måste spela samma nivå om och om igen tills man har dödat rätt boss eller hittat rätt knapp. Uthärdar man belönas man med att man attackeras av fler fiender och man får några nya vapen, so uzi och bazooka – men trots kraftigare vapen lär du knappast bli begeistrat eller fast framför TV-skärmen.

Finns det plats för en fuling som *Virus* i en värld full av *Metal Gears* och *Tomb Raider 3:or*? Ja, en plats längst ner på hyllan. För samma antal kronor det kostar kan du istället få *Resident Evil* och *Fade To Black* eller *Metal Gear Solid* eller *Tomb Raider* och *Tomb Raider 2* eller *Die Hard Trilogy* och *Doom*, eller... Du fattar, va? 

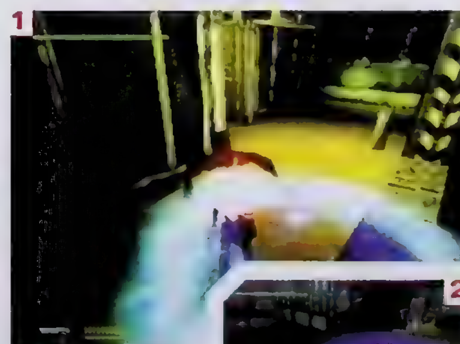
ÄNNU EN FILMLICENS

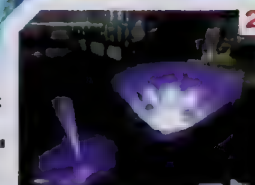
Virus är baserat på filmen med Jamie Lee Curtis och Billy Baldwin, samt på serietidningen från Dark Horse. Joan är egentligen samma person som Kit [Curtis] medan Sutter representerar Steve [Baldwin]. Grundhistorien är densamma, men spelet innehåller en del andra miljöer, eftersom Cryo tyckte att ett spel som helt och hållet utspelar sig på en båt skulle bli för begränsat...





Filmen *Virus* har kallats *"Aliens på en båt"*. Och det låter väl inte så tokigt?





[1–2] Inte undra på att Joan ser så blek och mager ut, hon vistas ju aldrig utanför avlopp och trånga korridorer.

Alternativen:

Metal Gear Solid	10/10	*PSM14*
Tomb Raider	10/10	*PSM13*
Silent Hill	10/10	*PSM29*
Resident Evil 2	9/10	*PSM04*
Virus	4/10	*PSM29*

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Funkar, men inte snygg	5
■ SPELBARHET:	Korkat, trögt, förutsägbart	4
■ HÅLLBARHET:	Frustrerande och tjatigt	3

Vapen och monster... Hur kommer det sig att detta inte funkar? Därför att det är uselt designat och slarvigt genomfört. Det här är bara billigt och dåligt.

4 AV 10



[1] Man måste flyga genom loopar och ringar för att komma till slutet på banan. [2-3] I slutänden handlar det om att besegra farsan på fängelsegården. Vilket för övrigt är jäldigt svårt.

Aironauts

"Stoppa duvan..." Serie-skurkarna Dastardly och Muttly är på väg att kliva in i Thunderdome. Eller något lika underligt.

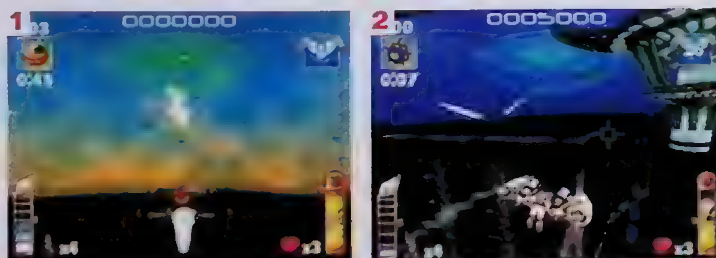
Okej. Det här är vad som egentligen hände. Någon snubbe hos spelutvecklarna har haft en besatthet sedan barndomen över *Wacky Racers*, han har kollat in Arnie i *Running Man* och har även spanat på *Gladiatorerna* på tv och tänkt "Arooga! Någonstans här döljer sig ett TV-spel!" Och visst hade han rätt.

En storherre inom media, som heter Bob McGuffin, sliter fångar ur futuristiska fängelser och betalar dem för att slåss mot varandra i luftburna dueller låter väl som en utmärkt idé för ett tv-spel. Det skulle ju kunna bli perfekt.

Här kör man svårmanövrerade mekaniska vidunder genom klurigt designade banor medan man pepprar sina fiender och det finns ett stort urval av power-ups alltmedan man skapar kaos på banan. Allt till glädje för tv-publiken på cirka två och en halv miljard tittare. Priset till vinnaren? Frihet.

Synd då, av flera skäl, att *Aironauts* faller platt. Maskinerna som man ska flyga runt med ska förstås vara högteknologiska, futuristiska skapelser. Men i själva verket har till exempel en dubbeldäckarbuss en mycket snävare svängradie än de här flygmaskinerna. Till och med en 180-graders spinn tar alldeles för lång tid att utföra, vilket resulterar i extrem frustration hos spelaren. Exempel på trubbel man kan råka ut för på grund av dålig styrning får man om man kollar in vaktskeppen i strid. Träffa din fiende en gång, och han glider upp bakom dig och följer minsta sväng, vilket gör det väldigt svårt för dig att få iväg ett enda bra skott. Efter fjärde nivån blir det mest bara irriterande.

Hela spelet består av elva nivåer och en träningsarena. Det finns inga gömda banor eller gömda karaktärer, och även om svårighetsgraden ökar avsevärt vid den fjärde nivån så är det inte nog för att man ska känna långvarigt spelberoende från *Aironauts*. Det hör ihop med att spelet endast har enspelarvariant. Någon hos speltillverkaren borde väl rimligtvis ha sett någon potentiell fördel med att ha en splitscreen med möjlighet



[1-2] De flyger genom luften med stor lätthet. Men ändå inte.







■ UTGIVARE:	Red Storm	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Red Lemon	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

1

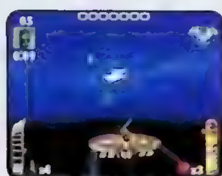

2


3


[1-3] Trots att det ser ut att vara supersnabbt och lättmanövrerat så är det inte det. Säkert. Kommer du in på blindsidan av en boss hamnar du i trubbel.

för två deltagare. En tvåspelars luftduell för att öka livslängden på spelet, kanske? I en tid då spel generellt räcker mer än 40 timmar finns det inte tillräckligt här.

Rent grafiskt är spelet också rätt uselt. Visst, för ett år sedan hade *Aironauts* passerat som acceptabelt, men när andra speltillverkare hela tiden pressar PlayStation-maskinens tekniska gränser så duger det här helt enkelt inte. **I ett försök att kreera en futuristisk omgivning har man sänkt belysningen så mycket att man knappt ser sina måltavlor när de kryssar runt på arenan.** Byggnaderna som skräpar på arenorna är extremt kantiga och skuggade med färger som konkurrerar ut *WipeOut 2097* i prålighet. Det här är lite synd, eftersom lite mer klarhet i grafiken hade gjort spelet avsevärt mycket mer lättspelat.



Soundtracket är även det en besvikelse. Det består av blippig techno som knappt ens är i stereo, och som låter som om det har genererats genom att använda *Music*. Det är klent jämfört med stora dance- och indieband som dyker upp i diverse andra spel.

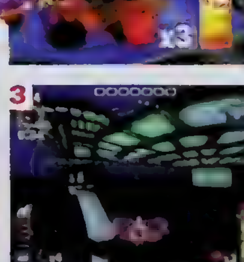
EN DUBBELDÄCKARBUSS HAR EN MYCKET SNÄVARE SVÄNGRADIE ÄN DE HÄR FLYGMASKINERNA. TILL OCH MED EN 180-GRADERS SPINN TAR ALLDELES FÖR LÅNG TID ATT UTFÖRA.

Aironauts är ändå en fin och originell idé, men idéer måste få gro i lugn och ro om man vill att de ska sluta som vinnande spel. Tyvärr har det här spelet blivit avrättat. Med lite mer uppmärksamhet till detaljerna hade det här kunnat bli ett superbt spel. Det känns onekligen som ett missat tillfälle.



1


2


3




4

[1] Tyvärr är sikte inte en valmöjlighet i detta spel. [2-3] Oh yeah! En vit duvas vingar hade varit mycket mer behändigt än denna dubbeldäckarbuss. [4] Välj en fånge, valfri fånge...

Alternativen:

Aironauts	4/10	PSM20
Wing Over	4/10	PSM10

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Kantigt, mörkt och för små banor	4
■ SPELBARHET:	Inte tillräckligt snabbt	5
■ HÅLLBARHET:	Frustration dödar det här spelet	4

Ett stort spel ligger begravt här någonstans. Lite mer tankekraft hos tillverkaren hade gjort det här till en rolig spelerfarenhet

4
AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt · D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

UTGIVARE:	Project 2 Interactive	DISTRIBUTÖR:	Ej fastställt
UTVECKLARE:	Inner Workings	SPELTYP:	Racing

Plane Crazy

Åh, dessa fantastiska män i deras flygande maskiner.

Som vi önskar att de stannat hemma.







[1] Att sicksack-flyga mellan dessa tvärbalkar är nästan omöjligt. [2] Beskjut klippan så faller sönderskjutna delar. [3] Vapenslag: fordon av luftburen typ. Jäpp. [4] Vilken underbar syn. Det är en skam att spelet inte är lika bra, eller?

Du kan lätt tänka dig hur det lät på planeringsmötet: "Okej, vi behöver någonting lite knäppt. Lite smågalet, så att säga. Helt enkelt, puckat, fattar du?" "*Wu-Tang Flan*! Rappare och öknar!" "Inte helt rätt är jag rädd." "*Queen LaFIFA -99*?" "Nej, det är bara dumt." Och så en röst i bortre ändan av rummet: "Hrm, vad säger ni om... *Plane Crazy*?" "Där satt den."

Det är omöjligt att frigöra sig från känslan att spelet skapats enbart för att passa in på ordleksordets titel, något vi skulle kunna leva med om man också lagt ned lika mycket på själva spelet som den fruktansvärda ordleken. Men det där var kanske lite orättvist.

Plane Crazy släpptes ursprungligen för PC i slutet av 1997 och det klarade sig ganska bra med tanke på att målgruppen i huvudsak var uppväxt med oändliga strategispel och shoot 'em up-spel i första person singular. För det är faktiskt så, att bakom den fruktansvärda titeln så döljer sig ett potentiellt underhållande koncept—nämligen ett racing-spel med planer, förstärkningar (power-ups) och fantasieggande banor översållade med tvära kurvor. Men trots all nedstörtande, käkklapprande, tunnrullande underhållning som konceptet erbjuder så dras *Plane Crazy* med en gruvlig skavank—

det är nästan omöjligt att styra med en anständig grad av precision.

En liten vinkling till höger eller vänster ger upphov till en vild krängning som gör de många trånga dalarna i spelet så svåra att navigera igenom att det nästan blir poänglöst. Elegant flygning är, tyvärr måste vi erkänna, omöjlig. Och kontrollerna reagerar sirapsslött. Att sväva över eller under de hinder som översållar banorna kräver mer än blixtsnabba reaktioner. Det kräver en grundläggande kunskap om banornas geografi så att man exakt känner till när man ska stiga eller dyka, enbart för att ha tid att genomföra manövern. Trögheten finns i allt, vilket leder till att du tvingas ta kurvorna drastiskt för varje nanosekund du håller ned D-kontrollen. Snuskigt jobb.

Med detta sagt måste vi ändå tillstå, att det till slut är möjligt, att det går att få en viss känsla över *Plane Crazys* unikt känsliga kontroller. Det är bara det att spelet ändå aldrig blir så precist, intuitivt eller underhållande som det kunde och borde ha varit. Vilket är en skam med tanke på att extrauppgifterna är relativt underhållande på sitt eget sätt. Med åtskilliga förstärkningar (turbo, raketer med mera) som skänker extra krydda, och där det bästa inslaget ger dig möjligheten att se var landskapets svagheter finns så att du kan skjuta ned dem. På detta sätt kan du skapa dina egna praktiska genvägar och möjligtvis även sänka din motståndare under en hög av sten som du just sprängt loss. Ett kul inslag och ett som står ut från resten av spelet.

Men detta är de goda inslagen i spelet och de räcker antagligen bara till för att underhålla dig ett tiotal minuter när du ändå inte har något bättre för dig. Och om du frågar oss, så räcker det inte för att vara värt priset. Om vi reducerar *Plane Crazy* till det mest grundläggande så finner vi ett mediokert racing-spel i vilket det är möjligt att lyfta och, ja, störta. Ingen vid sina sinnens fulla bruk är nöjd med det mediokra. Eller är de? Nej, det är de inte.



BETYG

GRAFIK:	Den finns där, men det är inget speciellt	6
SPELBARHET:	Väl gömd och svår att kontrollera	5
HÅLLBARHET:	Det krävs hårt jobb. Och inte på ett positivt sätt	5

Vem vill lägga ned en massa ansträngning på att lära sig kontrollera den svåra styrningen för så liten ersättning? Varför måste du vara helt galen (plane crazy)! Ignorera det här...

4 AV 10

SAKNAR DU NÅGOT NUMMER AV PSM?

Du hinner fortfarande komplettera din samling!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3!

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

KOMPLETT SAMLING!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – Slutsålda !

PSM 4 På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors

PSM 5 På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman

PSM 6 På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7 På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa

PSM 8 På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius

PSM 9 På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo

PSM 10 På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon

PSM 11 På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddo's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius

PSM 12 På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg

PSM 13 På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy

PSM 14, PSM 15 – Slutsålda !

PSM 16 På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage

PSM 17 På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box

PSM 18 På skivan: Populos: The Beginning, KKND:Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim

PSM 19 På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver

PLAYSTATION GUIDE 1–3

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1

[illegible]

PLAYSTATION GUIDE 2

[illegible]

PLAYSTATION GUIDE 3

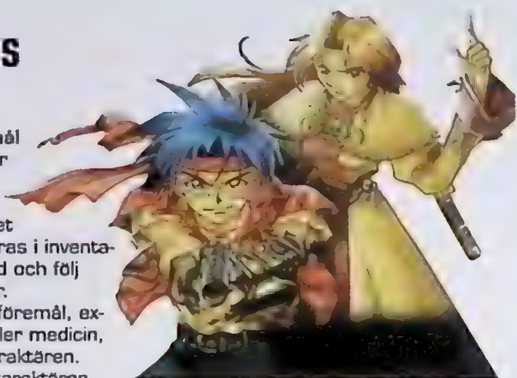
[illegible]

TIPS

ÄNDA SEDAN DET FÖRSTA TILT-LODET TEJPADES FAST PÅ ETT FLIPPERSPEL HAR FUSKANDET VARIT EN SJÄLVKLAR DEL AV SPELANDET. PÅ DESSA SIDOR FÖR VI TRADITIONEN VIDARE.

WILD ARMS

PLAYSTATION



Multiplicera föremål
Detta fusk fungerar bara om det endast finns ett exemplar av föremålet som ska multipliceras i inventariet. Gå in i en strid och följ dessa instruktioner.
1. Använd ett läkeföremål, exempelvis ett bär eller medicin, med den första karaktären.
2. Låt den andra karaktären använda samma föremål.
3. Låt den tredje karaktären gå in i inventariet och byta plats på det använda läkeföremålet och föremålet du vill multiplicera.
4. Använd läkeföremålet på nytt med Rudy.

Efter att ha vunnit striden kommer du att ha hela 255 stycken av föremålet du valde att multiplicera.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87 (Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40 (Vardagar 9.00-17.00)

MARVEL VS. STREET FIGHTER

PLAYSTATION

Cyber Gouki och Apocalypse heter två av de allra grymmaste karaktärerna i detta Capcom-beat 'em up, men få vet hur man gör för att själv få använda dem i spelet. Så här går det till:

Spela som Cyber Gouki och Apocalypse.
Klara först hela spelet på nivå 8 utan att förlora en enda rond. Gå sedan tillbaka till skärmen där du väljer karaktär och markera Gouki. Tryck sedan Select fem gånger och sedan på vilken knapp som helst för att spela som Cyber Gouki. Tryck Select sex gånger och sedan vilken knapp som helst för att spela som Apocalypse.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

GAME BOY COLOR

Den grymme indianen med de många vapnen är tillbaka, den här gången på Game Boy Color. Detta må vara en mindre version av det efterlängtade Nintendo 64-spelet, men det rymmer ändå några användbara lösenord.

Skriv in dessa lösenord för att aktivera de heta fusken.
Oändlig energi DLVTRKBNRG
Oändligt liv DLVTRKBLVS
Alla vapen DLVTRKBWPS
Hoppa över nivåer DLVTRKBLVL
Bird Mode DLVTRKBBRD

STREET FIGHTER ALPHA 3

PLAYSTATION

Med denna eminenta titel bevisar Capcom på nytt att tvådimensionella beat 'em up-spel kan vara minst lika roliga som de tredimensionella. *Street Fighter Alpha 3* är en spelupplevelse som inget beat 'em up-fan bör missa och kan lära även den vältränade kämpen ett och annat om timing och precision. Med anvisningarna nedan kan du få fram alla trevliga hemlisar i spelet.

Om du uppnår Level 30 eller högre med din karaktär får du tillgång till tre hemliga bonusbanor i World Tour. Bossen i den första bonusbanan är Guile. Om du besegrar honom blir han en valbar karaktär. Detsamma gäller Evil Ryu, som är boss på nästa bonusbana.

Slåss mot Super Akuma
Om du klarat bedrifterna ovan öppnas en tredje bonusbana, med Super Akuma som boss. Om du lyckas besegra honom går han sedan att välja som spelbar karaktär, om du håller inne [illegible] medan du väljer **Akuma**.

Du kan dessutom slåss mot Super Akuma om du håller inne [illegible] + [illegible] medan du väljer **Final Battle**, efter att ha valt vilken karaktär som helst.

Öppna Team Battle och Survival
Klara World Tour med hyfsade resultat (ca Level 10).

Öppna Dramatic Battle och Final Battle
Klara Arcade Mode på svårighetsnivå 8.

Öppna Dual Battle
Klara Dramatic Battle två gånger, en med Ryu och en med Ken. Gör sedan om bedriften med karaktärerna Juli och Juni. Det spelar ingen roll i vilken ordning du använder de olika karaktärerna. Med Dual Battle kan du välja två karaktärer samtidigt i Dramatic Battle.

Classical Mode
När du spelat sammanlagt tre timmar (går att avläsa under Options) kan du få fram de klassiska versionerna av karaktärerna om du väljer dem med Select istället för med någon annan knapp. Du får även tillgång till **Classical Mode** om du klarar **Arcade Mode** på svårighetsnivå 6.

Saikyo Mode
Spela sammanlagt fyra timmar eller klara Arcade Mode på svårighetsnivå 7.

Mazi Mode
Spela sammanlagt fem timmar eller klara Arcade Mode på svårighetsnivå 8.

Alla special-modes.
Spela sammanlagt 96 timmar.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

PLAYSTATION

Tack vare Capcom kan alla PlayStation-ägare nu sätta sig ned och banka musten ur sina motspelare i gammal hederlig *Street Fighter*-stil. Många hävdar att just *Street Fighter 2 Turbo* är det bästa beat 'em up-spelet Capcom någonsin gjort. Det och många andra mindre kända versioner finns med i *Street Fighter Collection 2*. Givetvis innehåller det även några fusk.

Deluxe Versus Mode
Om du klarar alla tre Arcade Modes (och sparar efter varje) kommer den hemliga valmöjligheten Deluxe Versus att visas i huvudmenyn. Här kan karaktärer från vilka versioner av spelet som helst slåss mot varandra (som till exempel Ryu från *World Warrior* mot Ken från *Street Fighter 2 Turbo*) och det finns en mängd intressanta inställningar att leka med.

Superstark dator
Den som verkligen vill ha något att bita i kan testa att klara hela spelet (på vilken svårighetsnivå som helst) utan att använda någon Continue. Då öppnas möjligheten att slåss mot vida starkare datorstyrda karaktärer än vad som tidigare var möjligt.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

PLAYSTATION

Med denna uppdragsskiva till *Grand Theft Auto* kan du vara med och skrämma slag på Londonborna i sann *Austin Powers*-anda. Eftersom ingen i spelet kör med rent spel borde inte du göra det heller, och här kommer fusken som kan hjälpa dig att bli kung i Londons undre värld.

Skriv in följande lösenord som spelarnamn för att aktivera fusken. För att använda fler än ett fusk åt gången

måste du först skriva in ett lösenord, sedan välja Rename och skriva in nästa.

RAZZLE eller **READERWIFE** Alla banor.
MCVICAR 99 liv.
BIGBEN 9 999 990 poäng.
MAYFAIR London-banorna 1 och 2.
PENTHOUSE London-banorna 1 till 3.
SIDEBURN 5 X allt.
OLDBILL Maximal Wanted-nivå.
GRASS Inga poliser.
SWEENEY Visar koordinater.
HAROLDHAND Alla banor, alla vapen, oändlig ammunition, slipp ut ur fängelset gratis, sköld, Parror-bilder, 9 999 990 poäng, 99 liv, 5 X allt, visar koordinater och inga poliser.



GETCARTER Alla banor, alla vapen, oändlig ammunition, slipp ut ur fängelset gratis, sköld, 99 liv och 5 X allt.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

PLAYSTATION

Med de tre spelen i *Gex*-serien har Eidos försökt att etablera deras snorgröna lilla ödla som en av spelvärldens stora kändisar. Och visst har de lyckats, men frågan är hur. Är *Gex* TV-spelens Sean Connery eller handlar det snarare om en digital Chris Farley? Döm själva, här kommer i alla fall några fusk till det tredje spelet han har fått äran att spela huvudrollen i.

Osårbarhet

Pausa spelet och tryck ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓ medan du håller inne R1.

Gex jiddrar

Pausa spelet och tryck ↓, →, ←, ○, ↑, →. När du sedan fortsätter att spela kan du när som helst trycka Select för att tvinga fram en korkad kommentar från Gex.

Vault-koder

För att kunna använda följande koder måste du först spela den hemliga banan och hitta alla fyra Vault-saker. Koderna skrivs sedan in på Vault-skärmen.

Extraliv △, ○, ×, □, □, ×
Tio liv □, ×, ○, ○, △, □
Osårbarhet □, ×, △, □, △, △
Spela som Alfred □, ×, △, □, ×, ×
Spela som Cuz □, △, □, □, △, △
Spela som Rex □, ×, ×, □, △, △
Titta på filmsekvens 1 ○, △, □, ×, △, ×
Titta på filmsekvens 2 △, ×, □, □, ×, △, ○

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9.

Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).





När du köper PlayStation-magasinet får du en CD-skiva på köpet. Sätt i den i din PlayStation, slå på strömmen, dra åt vänster eller höger och tryck på X-knappen för att börja spela.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Sport
PROGRAM:	Spelbar demo

Äntligen har sommaren kommit. För att fira detta vill vi ger er en riktigt bra demo. Och *Anna Kournikova´s* tennisspel kommer säkert inte att göra er besvikna. För i grund och botten är det fortfarande frågan om samma gamla fina *Smash Court Tennis.*

På den här demon får man välja mellan flera olika spelare och bestämma om man vill spela ensam eller mot en kompis. Och fastän det bara rör sig om vänskapsmatcher spelar man på en av världens finaste gräsmattor.

Kontrollsystemet är lätt att sätta sig in i och redan efter några minuters spelande kommer du att spela som vilket fullblodsproffs som helst. Ja, kanske till och med lika bra som självaste Anna Kournikova.

kontrollen

- △ Lobb
- □ Superslag
- ○ Hårt slag (snabb serve)
- ⊗ Löst slag (normal serve)
- R1 Toppspin

För att serva ska du trycka på ⊗-knappen en gång för att kasta upp bollen och sedan ⊗-knappen en gång till när bollen börjar falla för att serva. Vill du försöka dig på ett serveess ska du trycka på ○-knappen istället för ⊗-knappen. För att slå volleyslag behöver du bara gå närmare nät.



Tryck på ○-knappen istället för ⊗-knappen om du vill försöka dig på ett serveess.

övriga inslag

Det här spelet är allra roligast när man spelar tillsammans med andra. I den färdiga versionen kan fyra personer spela dubbelmatcher mot varandra och man kan välja mellan tio asfaltsbanor, fyra proffsbanor (med olika underlag) och 24 spelare plus flera stycken hemliga.





Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

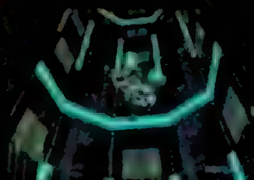
Omega Boost

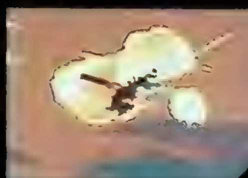
- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **Shoot 'em up**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

O*mega Boost* har beskrivits som ett modernt shoot 'em up. Och utseendemässigt tänjer de ordentligt på PlayStations kapacitet. Att det dessutom kommer från samma team som gjorde *Gran Turismo* gör ju knappast saken sämre.

På den här demon finns det en meny med flera olika alternativ. I Zone Play får man spela sig igenom en liten del av den färdiga versionen av spelet. I det vänstra hörnet finns en radar som visar varifrån fienderna kommer och till höger finns en energimätare som visar hur mycket kraft man har kvar. I Training Mode kan man öva på att styra sin robot i den tredimensionella rymdmiljön, vilket i början kan vara nog så svårt. Dessutom kan man ta en titt på de olika robotmodellerna i Art Gallery. Och naturligtvis går det att spela med analog styrning.







Tack vare reprisfunktionen kan man studera sin flygning hur många gånger som helst.



kontrollen
- L2 Viper 8
- L1 Scanna
- R2 Titta bakåt
- R1 Stanna
- △ Boosta
- ○ Boosta
- ✕ Attackera
- □ Attackera
- Select Byta vinkel
- Start Paus
- D-pad Riktning

övriga inslag
I den färdiga versionen kommer man att slåss mot dels flera stycken minibossar och dels mot några riktigt tuffa slutbossar, förutsatt att man tar sig så långt

Croc 2

- UTGIVARE: **Fox Interactive**
- SPELTYP: **Plattformsspel**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Ett och ett halvt år efter debuten dyker den gröna reptilen Croc upp igen. I det här spelet ska Croc hitta sina riktiga föräldrar och under äventyrets gång kommer han att besöka fyra stycken Gobbo-stammar (plus en hemlig by). I varje by Croc kommer till ska han lösa olika problem. Detta innebär allt från att hitta beståndsdelar till en snögubbe till att göra läskedrycksrapar. Och för att kunna komma vidare måste han även besegra nya fiender.

På den här demon ska man samla kristaller och hitta nyckeln till den bur där Gobbo sitter fånge. Nyckeln finns i en grotta, som man kommer till efter att ha passerat ett ganska svårt område. För att öppna lådor behöver du bara hoppa på dem. Men låt dig inte luras av den söta grafiken och de barnsliga rösterna, vill du bli bra på *Croc 2* måste du öva ordentligt.

kontrollen
- D-pad Riktning
- ✕ Hoppa
- ○ Vicka på svansen
- △ Använda kikare
- R1 Kliva åt höger
- L1 Kliva åt vänster
- L2/R2 Titta i påsen

övriga inslag
I den färdiga versionen har Croc lärt sig flera stycken nya rörelser. Numer kan han bland annat göra ett trippelhopp och paddla (vilket mest liknar hundsim och används i grunda vatten). Dessutom kan han också svinga sig i lianer och rankor.

Croc har lärt sig flera nya rörelser sedan det sista begav sig.

Aironauts

■ UTGIVARE:	Take 2
■ SPELTYP:	Flygspel
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Aironauts kan beskrivas som en blandning mellan *Gladiators* och *Prisoner Cell Block H*, fast utan melodramat. Ett ganska elakt spel med andra ord. Interner från framtidsfängelser har släppts ut för att göra bättre nytta som spelbrickor i ett luftkrig.

På demon kan man välja mellan fyra utmaningar som man ska klara inom tre minuter. Välj karaktär med ⊗-knappen och scrolla mellan fångarna med styrkorset. På den första minibanan ska man öva upp sina flygfärdigheter genom att ta sig till tio checkpoints. På den andra ska man ta alla åtta ringarna, vilket innebär att man måste lära sig handskas med termikluften. På det tredje uppdraget ska man döda samtliga 21 fiender. Och det är lite svårare än det låter. Eftersom fienderna inte står stilla måste man använda sin radar om man ska kunna hålla ett öga på dem. På den fjärde och sista minibanan ska man köra ikapp med en väktare. Detta är inte särskilt komplicerat, men det gäller att vara snabb.

kontrollen

⊗ Starta spelet/välja spelare/ använda maskingevär
◎ Köra
◎ Backa
Ⓐ Missiler
D-pad Scrolla i menyn/riktning

ytterligare inslag

Den färdiga versionen innehåller 60 stycken banor och utspelar sig i åtta olika fängelsemiljöer och ett träningsläger.



Demon innehåller fyra utmaningar som man ska klara inom tre minuter. Men innan man börjar ska man välja fånge.

Time Slip

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	RPG
■ PROGRAM:	Yaroze

Man spelar som en snigel som har fastnat i ett tidshål. Och varje gång han skickas tillbaka i tiden lämnar han kvar en kopia av sig själv. Och alla som har läst psykologi vet ju att det kan vara förödande för en människa att stöta på en kopia av sig själv. Fast det samma gäller tydligen inte sniglar.

Upphovsmakarna till *Time Slip* heter David Johnston och Mike Coatly och deras spel går ut på att man ska samla mynt för att hitta utgångarna på de olika banorna. Och man måste använda dörröppnarna som sitter i golvet. Och det är det som är det svåra. För att kunna öppna dörrarna måste man stå på rätt panel, fast då är det inte möjligt att ta sig ut. Däremot går det om någon annan står på panelen. Förslagsvis en dubbelgångare som har skapats i ett tidshål.

kontroller

⊗ Hoppa
◎ Skjuta
◎ Skynda på tiden (bra när man står och väntar på en switch)

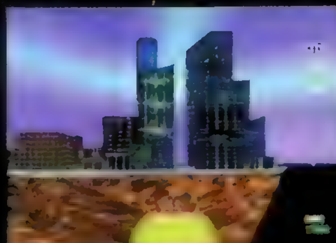
övriga inslag

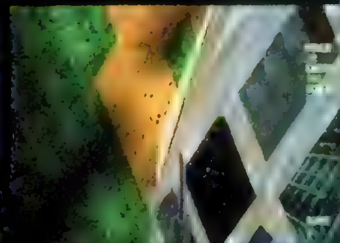
I skärmens nederkant finns en snigelscanner. Med hjälp av den kan man hålla koll på sniglarna från det förflutna. Linjen visar i vilken riktning de kommer och sniglarnas storlek visar hur långt bort de befinner sig.



Kan det här vara sniglarnas svar på Michael J Fox?

Opera Of Destruction





Och förstörelsen är total.

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	Strategi
■ PROGRAM:	Yaroze

Krig är inte särskilt invecklat. Förstör din fiendes stad och skydda din egen.

Man börjar spelet med full styrka. Ensam krigar man till slutet, men när man spelar två stycken förlorar den som först bara har 10% styrka kvar.

Staden försvaras av kanoner. Angreppen kommer från luftburna fiender. Till sitt förfogande har man ett jetplan som kan fälla bomber och, till skillnad från kanonerna, har obegränsat med ammunition. När man träffar med en kanon blir fienden förstenad och sårbar. Runt omkring på slagfältet ligger ammunition och energikuber som man kan plocka upp. Och sammanlagt finns det 20 städer att erövra i *Opera Of Destruction*.

kontrollen

Start Paus
L1 Skytteplats 1
L2 Skytteplats 2
◎ Hoppa in i jetplanet
⊗ Skjuta

med kanonen:

Sikta med styrkorset. Håll startknappen intryckt och använd styrkorset för att flytta skytteplatsen. För att flytta skytteplatserna upp och ner ska du trycka på start, L1 och L2.

med planet:

D-pad Riktning
L1 Titta bakåt
▭ Titta uppåt
Ⓐ Gasa
◎ Bromsa
◎ Bomba

på skärmen:

Det här betyder förkortningarna:
PRW – din energi
CITY – din stads styrka
ENEMY – fiendestadens styrka
CUBES – antal energikuber

Ingen panik!

Ibland händer det tyvärr att demo-versionerna innehåller buggar, som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

Command & Conquer: Red Alert

- UTGIVARE: **Virgin**
- SPELTYP: **Strategi**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Många konsolägare blev glada när Westwood gjorde *Command & Conquer*. *Red Alert* fick sedan samma konsolägare att jubla. För det är ett fantastiskt spel. Och det vill vi gärna visa med en liten demo.

Till att börja med är *Red Alert* så mycket mer än bara en PC-konvertering. Här är det verkligen fråga om valuta för pengarna. Eller vad sägs om en välskriven och spännande story, musstyrning, Linkkabelfunktion (vilket för övrigt bara kräver ett exemplar av spelet) och 40 olika banor?

Den här demon innehåller smakprov på flera av banorna. På den första ska man rädda Einstein, som uppenbarligen fortfarande är i livet. Och samtidigt som man säkrar relativitetsteorins framtid gäller det att själv klara livhanken. Längre fram ska man spåra upp och eliminera en fiende med hjälp av första klassens spårhundar. Ett litet tips är att spara några hundar till slutet av banan.

kontrollen

- D-pad: Riktning
- Ⓐ Menyn
- ◎ Byta ikon
- ▭ Byta information
- ⊗ Höjdpunkt eller flytta trupper

övriga inslag:

Du kanske undrar varför demon inte innehåller fler saker? I så fall kan vi tala om för dig att det här fantastiska spelet numera ingår i Platinum-serien. Så vad väntar du på...







Command & Conquer: Red Alert **har blivit mycket billigare eftersom det numera är ett Platinum-spel.**

Total Drivin'

- UTGIVARE: **Infogrames**
- SPELTYP: **Racing**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Ytterligare en Platinum-klassiker. Som titeln avslöjar handlar det uteslutande om bilkörning.

Spelet innehåller fem olika bilklasser, som kör i fem olika terränger. I Egypten är det en Buggy som gäller. I Japan och Ryssland sitter man bakom ratten på en Indy car-bil. Och på det skotska höglandet sladdar man runt på vägarna i en rallybil. Som du säkert förstår handlar det alltså om helt olika körupplevelser.

Indycar-bilarna är fruktansvärt snabba och väldigt eleganta, men om man föredrar action framför fart ska man kanske prova på Buggyn istället. Fast då måste man vara beredd på en ganska ryckig och skakig körning.

Demon innehåller en av rallybanorna. Eftersom det har inte uteslutande är ett rallyspel är det lite lättare att sätta sig in i körningen och lära sig att kontrollera bilen än vad det är i exempelvis *Colin McRae Rally*. Men räkna för den sakens skull inte med att du ska hinna beundra det skotska landskapet.



Total Drivin' **är också ett godkänt rallyspel.**

kontrollen

- D-pad: Riktning
- ↑ Tuta
- ↓ Titta bakåt
- ⊗ Gasa
- ◎ Handbromsen
- ◎ Bromsa
- R1 Tvärsväng åt höger
- L1 Tvärsväng åt vänster

övriga inslag

Över 40 bilar och åtta internationella lag. 36 banor, sex länder och massor av förrädiska partier med bland annat lava och hala bergsvägar. Klart att det här är ett kul spel.





Oavsett om du sandröjer med en Buggy eller lär dig att ta kurvor perfekt med en Indy car-bil, så kommer du ha kul.

Speed Freaks

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Racing
PROGRAM:	Video

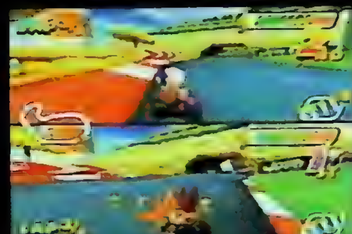
Speed Freaks har kallats PlayStations Mario Kart. Och det gör ju att man har ganska höga förväntningar.

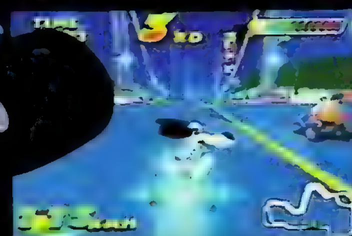
Av det vi sett att döma ser *Speed Freaks* ut att kunna bli hur bra som helst. Influenserna går inte att ta miste på, men även om det delvis bara är ytterligare ett "lustigt" racing-spel är det mycket snabbare än vad som är brukligt.

För att bli bra på *Speed Freaks* krävs både att man är en skicklig förare och att man inte drar sig för att bråka med sina motståndare. Och när man spelar fyra stycken samtidigt måste man våga bli osams med sina vänner. Nästa månad får ni prova det själva i en spelbar demoversion.



Sony satsar på ett lite lekfullare upplägg.





Prince Naseem Boxing

UTGIVARE:	Codemaster
SPELTYP:	Sport
PROGRAM:	Video

Om det fanns en tävling som gick ut på att man skulle pressa in så många saker som möjligt i ett TV-spel, skulle säkert *Prins Naseem Boxing* vara en av de tyngsta favoriterna. Spelet innehåller tre sektioner: Showcase (en hel turnering), Versus (arkadliknande) och World Carrer (som går ut på att man ska försöka göra sig ett namn i boxningsvärlden).

I Showcase och Versus får man välja vem av 16 olika boxare man vill vara, och i World Carrer finns det så många som 90 valbara boxare.

Och gillar man att slåss mot sina kamrater går även det bra. Tillsammans med sju andra personer kan man ställa upp i en turnering. Dessutom kan man träna i Prince Naseems gym och bli bättre på massor av egenskaper.

Kolla in hur spelets huvudperson boxas på den här video.



Kingsley

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Plattformsspel
PROGRAM:	Video

Huvudpersonen i det här charmiga plattformsspelet är en föräldralös räv som heter *Kingsley*. Naturligtvis representerar han det goda. Spelets skurk heter Bad Custard(?). Bad Custard har stulit fruktdrottningens magibok och kastat ut besvärjelser som håller på att förvandla de goda riddarna till elaka krigare. Men Kingsley tänker sätta stopp för Bad Custards framfart och rädda kungariket. Förhoppningsvis kommer *Kingsley* att bli precis så kul som det låter. I väntan på besked får ni hålla till godo med den här videon av spelet.

I *Kingsley* har kampen mellan det onda och det goda blivit någonting ganska gulligt.



SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET
NUMMER 21
SEPTEMBER 1999

DEMO OCH EXKLUSIV RECENSION

SPEED FREAKS

SKA ÄNTLIGEN PLAYSTATION FÅ ETT SPEL SOM KÖR IFRÅN MARIO KART SÅ DET RYKER? LÄS VÅRT SVAR OCH TESTA SJÄLV!

EXKLUSIVT REPORTAGE

QUAKE II

ÅRETS MEST EFTERLÄNGTADE VÅLDSORGIE FÖR UPP TILL FYRA DELTAGARE ÄR ÄNTLIGEN PÅ VÄG TILL DIN PLAYSTATION. VI HAR TALAT MED GÄNGET BAKOM SPELET OCH TITTAT PÅ VAD VI HAR ATT VÄNTA OSS!

EXKLUSIV NYHET

TOMB RAIDER 4

GLÖM TOMTEN. LARA KOMMER TILLBAKA TILL JUL OCH HON SER UT ATT MÅ BRA. VI VET ALLT OM DET NYA SPELETS UTSEENDE, INNEHÅLL OCH KARAKTÄRER.

DESSUTOM!

- MISSION IMPOSSIBLE
- DINO CRISIS
- X-FILES
- XENA
- ROAD RASH: UNCHAINED 66





NÄSTA CD: SPEED FREAKS (SPELBAR), TONY HAWKS PRO SKATER (SPELBAR), UM JAMMER LAMMY (SPELBAR), BUGS BUNNY: LOST IN TIME (SPELBAR), EVIL ZONE (SPELBAR), RAT ATTACK (SPELBAR), TEKKEN 3 (SPELBAR), TANX (SPELBAR), THIS IS FOOTBALL (VIDEO)

PÅ GRUND AV OMSTÄNDIGHETER SOM LIGGER UTANFÖR VÅR KONTROLL RESERVERAR VI OSS FÖR EVENTUELLA ÄNDRINGAR AV INNEHÅLLET I TIDNINGEN OCH PÅ DEMO-SKIVAN.



PLAYSTATION

Nyheter



Carmageddon 2



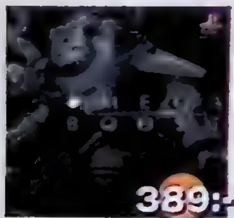
Spec Ops



Golf Pro



Quake 2



Omega Boost



Star Wars Ep 1 Phantom Menace



Final Fantasy 8

Ascii Grip på köpet vid förbeställning.
Ord pris 129:-



Legacy of Kain 2 Soul Reaver

Alien Resurrection	449	Omega Boost	389
Attack of the Saucerman	389	Point Blank 2	389
Bomberman Fantasy Racing	499	Quake 2	429
Carmageddon	419	Railroad Tycoon 2	429
Croc 2	449	Rampage World Tour 2	449
F.A. Premier League Star	449	Shadowman	449
Final Fantasy 8 + Asciigrip	549	Silent Hill	479
Golf Pro	389	South Park	449
Gran Turismo 2	449	Spec Ops	449
Grand Theft Auto 2	ring	Star Ocean	429
Kagero Deception 2	449	Star Wars Ep. 1 the Phantom	449
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449	Suikoden 2	449
Legend of Legia	389	Um Jammer Lammy	389
No Fear Downhill Mountainb.	449	WWF Attitude	459

Reservation för prisförändringar

Ordinarie

Asterix	459
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	499
Breath of Fire 3	419
Brunswick Bowling	449
Bubble Bobble	349
Bugs Bunny	449
Civilization 2	449
Cool Boarders 3	389
Crash Bandicoot 3	439
Darkstalkers 3	499
Divers Dream	429
Dreams	399
Ett Småkryps Liv	389
Evil Zone	389
FA Manager	469
FIFA 99	459
Gex 3 Deep Cover	469
Grand Theft Auto London	249
Guardians Crusade	449
Hard Edge	449
Jeremy McGrath Supercross 98	349
Kensei	419
KKND Krossfire	449
Marvel Super Heroes vs Street F	499
Mega Man Legends	499
Metal Gear Solid	449
Monster Seed	449
Moto Racer 2	459
Need for Speed 4	449
NHL 99	399
Pay Pay 2	429
Premier Manager 99	469
R-Type Delta	389
R4 Ridge Racer Type 4	389
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	699
Resident Evil 2	389
Risk	449
Shanghai True Valor	449
Sports Car GT	419
Street Fighter Collection 2	499
Street Skater	449
Tai Fu	449
Tekken 3	419
Test Drive 5	419
Tiger Woods 99	419
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
Trap Runner	429
Triple Play Baseball 2000	419
UEFA Champions League 99	469
V-Rally 2	449
Warzone 2100	469
Vigilante 8	349
Wild Arms	389

Postorder

NY KATALOG

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar?
Maila, faxa eller ring oss.
info@nordicgames.com
fax 054-22 28 22



Ape Escape



Smash Court Kournokova



Driver



Syphon Filter



Street Fighter Alpha 3

Basenhet



Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

**Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.*



Platinum



Colin McRae

249:-



C & C Red Alert

249:-

Alien Trilogy	249	Int.Track & Field	249
Bust A Move 2	249	Jurassic Park the Lost World	249
C&C Red Alert	249	Mickeys Wild Adventure	249
Colin McRae Rally	249	Mortal Kombat Trilogy	249
Cool Boarders 2	249	Moto Racer	249
Crash Bandicoot 2	249	Oddworld 1 Abes Oddysee	249
CROC	249	Porsche Challenge	249
Die Hard Trilogy	249	Resident Evil	249
Doom	249	Soulblade	249
FIFA 98	249	Soviet Strike	249
Final Fantasy 7	249	Tekken 2	249
Formula One 97	249	Time Crisis	249
G-Police	249	Toca Touring Car	249
Gran Turismo	249	Tomb Raider 2	249
Grand Theft Auto	249	V-Rally	249
Hercules	249	Worms	249

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22

Tillbehör

Minneskort

från 99:-

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

MK 1080 Block, *grå, svart*	599
MK 120 Block, *blå, grå, grön, svart*	229
MK 360 Block, *blå, clear, grå, svart, röd*	299
MK Compressor 60 Block	249
MK Original, *blå, grå, grön, gul, orange, röd, smoke, svart eller vit*	179
MK, Standard, *blå, clear grön, clear gul, clear, grå, grön, gul, orange, röd, svart, vit*	99

HK = Handkontroll, JS = Joystick, MK = Minneskort

Action Replay Professional	469
Antennkabel	169
Cooling System	469
Dex Drive	499
Equalizer	329
Game Booster Gameboy	469
GX Converter	249
HK Ascii Grip	129
HK Asclipad	129
HK Dual Shock Orig, alla färger	329
HK Dual Shock Stand, alla färger	229
HK Negcon	299
HK Off. Jordan GP Rac Con	249
HK Original i påse, demoanvända	99
HK Original, grå, vit, svart	179
HK Standard	99
JS Bio Grip	249
Link Kabel	129
Multi Tap, blå, röd, svart	249
Mus	199
Pedaler, blå, grå, grön, röd, svart	299
Pistol, Assassin	499
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, GunCon Pedal	169
Pistol, Lightblaster	149
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion silver	349
Ratt, Dual Shock Jordan	649
Ratt, Innovation PSX & N64	499
RGB Kabel	149
RGB/Scart-Kabel	149
Tom Fodral	15
V-Box	995
VCD Kort	599
X-Plorer	299
X-Tender	99

Japan nyheter



Vandal Hearts 2

Ace Combat 3	699
Beat Mania GOTTAMIX	699
Dragon Quest 7 99-08-26	849
Final Fantasy Collection	849
Front Mission 3	849
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Legend Of Mana	849
Metal Gear Integral	849
Persona 2	749
Rival Schools 2	749
Racing Lagoon	749

Japan ordinarie

Capcom Gen Vol 2	499
Capcom Gen Vol 5	699
Final Fantasy 8	749
Gun Baaru Point Blank 2	499
Gungage	749
Jailbreaker	749
King of Fighters 98	699
Lagnacure	499
Omega Boost	649
Puzzle Bobble 4	399
Racing Lagoon	749
Saga Frontier 2	849
Street Fighter Zero 3	699
Tekken 3	199
Tenchu 2	649
Vampire Saviour Ex Edition	699

USA nyheter



Shadow Madness

Pestsmittade blir rädda för sina egna skuggor och förlorar förståndet.

Brave Fencer + FF8 demo	549
Ehrgeiz	549
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Lunar Silver Star Story SE	799
Parasite Eve	649
Point Blank 2 + Pistol	749
Shadow Madness	649
Silent Hill	499
Silhoutte Mirage	549
Star Ocean	499
Xena Warrior Pricess	499
Xenogears	599



Star Ocean

Fantastiskt rollspel. Två personer från skilda världar möts på en plats långt bort i universum. Dom ger sig ut på en resa som är så svår att dom kanske aldrig kommer tillbaka. En blivande klassiker.

PC CD-ROM



Command & Conq Tiberian Sun

Efter över ett års väntan och ständigt tvivlande så är det äntligen här! Temat från dom tidigare spelen är det samma. Det innehåller massor med uppdrag, byggnader, trupper och fordon. Nu kräver det ännu mer takitiskt och strategist tänkande.



Kingpin -Life of Crime

Den undre världen har aldrig varit mer brutal än så här. Ett våldsamt action/äventyr där det gäller att hålla i järnröret annars är det du som får betongskor på namsdagen!! Cypress Hill står för musiken.

PC Nyheter

Braveheart	399
Daikatana	399
Delta Force 2	369
Driver	349
F.A. Premier League Star	369
Fly	369
Homeworld	399
Hugo på Vulkanön inkl. T-Shirt	349
Jagged Alliance 2	349
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	399
Microsoft Int. Football 2000	349
Mortyr	369
NHL 2000	369
Pizza Syndikatet	399
Street Wars: Constructor	399
Traitors Gate	349

PC Toppspel

Alien vs Predator	369
Balders Gate	349
Championship Manager 3	399
Delta Force	369
Dungeon Keeper 2	399
Half Life - Game of the Year Ed	349
Heroes of Might & Magic 3	349
Hidden & Dangerous	399
Mechwarrier 3	369
Might & Magic 7	399
Need for Speed 4	369
Outcast	379
Roller Coaster Tycoon	369
Star Trek: Birth of Fed	369
Star Wars Episode 1: Phantom Menace	399
Star Wars Episode 1: Racer	399
Total Annihilation Kingdoms	379
Ultima Online Second Age	399
Worms Armageddon	349

Reaspel



Tenchu



Dead or Alive

Adidas Power Soccer 2	129
Alundra	249
Apocalypse	249
Assault	129
Atlantis	249
Batman & Robin	249
Blast Radius	129
Cardinal Syn	199
Colony Wars	129
Colony Wars Vengeance	249
Crime Killer	249
Critical Depth	129
Dead or Alive	249
Diablo	249
Duke Nukem Time 2 Kill	249
Escape OOT	249
Exhumed	249
Formula One 98	249
Men in Black	249
NBA Pro 98	129
NHL 98	249
NHL Face Off 98	129
Nightmare Creatures	249
Parappa the Rapper	249
Pitfall	199
Pocket Fighters	249
Premier Manager 98	199
Pro Pinball Timeshock	249
Project Overkill	199
Psybadek	199
Raystorm	199
Reboot	129
Rogue Trip	129
San Francisco Rush	249
Sentinel Returns	129
Shadow Gunner	199
Small Soldiers	249
Snow Racer 98	249
Space Jam	249
Spawn	199
Street Fighter Ex+@	249
Tenchu	249
Tennis Arena	249
Test Drive 4	249
Theme Hospital	249
Tobal No.1	199
Total NBA 98	129
Tunnel B1	199
Virtua Pool	249

SAMLARPRYLAR



STAR WARS EPISODE I

Anakin Skywalker	199
Battle Droid	199
Boss Nass	199
C3PO	199
Chancellor Valorum	199
Darth Maul	199
Darth Sidius	199
Gascano	199
Jar Jar	199

Star Wars Figurer

199:-/st

Ki Adi Mundi	199
Obi Wan Kenobi	199
Padme Naberrie	199
Queen Amidala	199
Qui Gon Jinn	199
Ric Olie	199
Senator Palpatine	199
Watto	199

Metal Gear Figurer

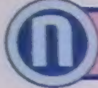
199:-/st

Liquid Snake	199
Meryl Silverburgh	199
Ninja	199
Psycho Mantis	199
Revolver Ocelot	199
Sniper Wolf	199
Solid Snake	199
Vulcan Raven	199



nordic games

24 timmars leverans



BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alundra	195
Andretti Racing	150
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350
Auto Destruct	150



Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bubsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195

Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape DDT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195

Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Heros Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Iznogoud	195
Jeremy McGrath Supercross 98	295

Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150
Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350

Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

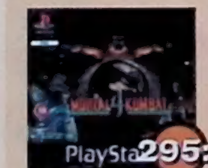
T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensai	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	150

Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195



Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motortoon GP 2	195
Music	350

NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Poy Poy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395

Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Francisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedster	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+@	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Tai Fu	350

Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150
Treasures of the Deep	95
True Pinball	195
Tunnel B1	95
Twisted Metal	250



Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95
Zero Divide 2	95

större och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör



150:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

Postorder 2-9.

Ny katalog

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss. info@nordicgames.com

Nintendo64



495:-

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazooie 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Waialae Country Club Golf	295
War Gods	195

N64 Tillbehör



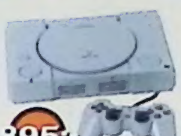
495:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg, Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla NES 8 Bit spel 50-95:-/st

Ring för titlar.

Basenheter



395:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer	köper
Dreamcast		
inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	895	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast



550:-

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cho Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass Incl. Controller	895
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color



275:-

Titel	vi säljer	köper
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs Bunny Crazy Castle3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Kluster	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.



Assault värde 129:-



HK Ascii Grip värde 129:-



Incoming PC värde 99:-



Mumindalen PC värde 169:-



Minne Joytech värde 129:-



Reboot värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

KÖPINFORMATION:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo 59 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. ______

2. ______

3. ______

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

______

Reservtitel

1. ______

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

E-mailadress

Målsmans underskrift om under 18 år

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.